S.F.X
CINÉMA ET EFFETS SPÉCIAUX
CONAN
Maquillages barbares
CAPTAIN AMERICA
Métamorphose choc !
GREEN LANTERN
Le bestiaire extraterrestre
ATTACK THE BLOCK
Les aliens révélés !
LA PLANÈTE DES SINGES
Les secrets des effets spéciaux
N°153
Août/Septembre 2011
L 13321 - 153 - F: 4,50 € - RD
300 à la puissance 10 !
LES IMMORTELS
Magique, brutal, épique, l'événement de la fin d'année

138 FILMS
TF1
2
3
CANAL+
arte
M6
HERTZIEN · TNT
CÂBLE ET SATELLITE
TNT
N° 102
Nouveau !
SERVICE INTERNET
www.tvdvdjaquettes.fr
TVDVD
JAQUETTES
SHREK 4
IL ÉTAIT UNE FIN.
AOÛT 2011
BELGIQUE / LUXEMBOURG 8,30 € SUISSE 13,5 CHC DOM 8,60 €
138 JAQUETTES
LE MAGAZINE DE TOUS VOS ENREGISTREMENTS VIDÉO
ACTUELLEMENT EN VENTE CHEZ TOUS VOS
MARCHANDS DE JOURNAUX

SOMMAIRE 153

AOÛT/SEPTEMBRE 2011

ÉDITO

Alors que l'été touche bientôt à sa fin, on peut d'ores et déjà dresser un bilan de cette saison estivale. Difficile de ne pas remarquer l'absence de véritable film « événement » dans les genres qui nous intéressent. Quand le long-métrage le plus populaire et le plus médiatique de la saison s'est avéré être le *huitième* épisode d'une saga, on est en droit de se demander si les scénaristes ne se sont pas trouvés en panne d'inspiration. Même les adaptations de comic-book ont eu du mal à susciter l'enthousiasme, malgré la qualité évidente de certaines d'entre elles *(X-Men, Captain America)*. Mais après quatre nouveaux superhéros en l'espace de quatre mois, on commence à crier grâce ! Pas de chance, le dernier à débarquer sur les écrans est aussi le moins réussi. *Green Lantern* devrait connaître de sérieux ratés à l'allumage en France... Un été en demi-teinte, donc. À croire que les studios se sont réservés pour l'an prochain. Car l'été 2012 s'annonce déjà comme un cru sans précédent en matière de fantastique et de SF. Qu'on en juge, en quatre mois, Hollywood va nous proposer *Avengers/Les Vengeurs, Battleship, Men in Black III, Prometheus* de Ridley Scott, le nouveau *Star Trek*, le « reboot » de *Spider-Man*, la conclusion de la trilogie *Batman* de Christopher Nolan, sans oublier le remake de *Total Recall*... Un vrai festival d'effets spéciaux qui se poursuivra à la fin de l'année avec le nouveau James Bond, le prochain Tim Burton... et un petit film néo-zélandais intitulé *Bilbo Le Hobbit*. On a déjà hâte d'y être...

Alain Bielik

6 CRITIQUES
Les films que nous avons aimés et détestés

8 LES IMMORTELS
Le nouveau film de l'auteur visionnaire de *The Cell*

12 CAPTAIN AMERICA
L'incroyable métamorphose de Chris Evans

20 GREEN LANTERN
À la rencontre d'un bestiaire extraterrestre

24 COWBOYS & ENVAHISSEURS
Colts contre rayons laser, le film popcorn de l'été

26 ATTACK THE BLOCK
Spectral Motion dévoile les créatures du film

30 SUPER 8
ILM à la manœuvre sur un nouvel extraterrestre

34 LE SANG DES TEMPLIERS
Effets sanglants et blessures gore à profusion

36 CONAN
Maquillages barbares pour le retour du héros

42 LA PLANETE DES SINGES : LES ORIGINES
Les défis insensés de Weta Digital

52 TRANSFORMERS 3
Le film de tous les défis techniques pour ILM

54 HARRY POTTER ET LES RELIQUES DE LA MORT 2
Rencontre avec le superviseur SFX de la saga

56 LA PROIE
Retour sur les effets de maquillage du thriller d'Eric Valette

58 LA TRAQUE
Les secrets d'un vrai « film de monstre » made in France

62 PUBLICITE « CANAL SAT »
Rencontre avec le créateur du petit touriste alien

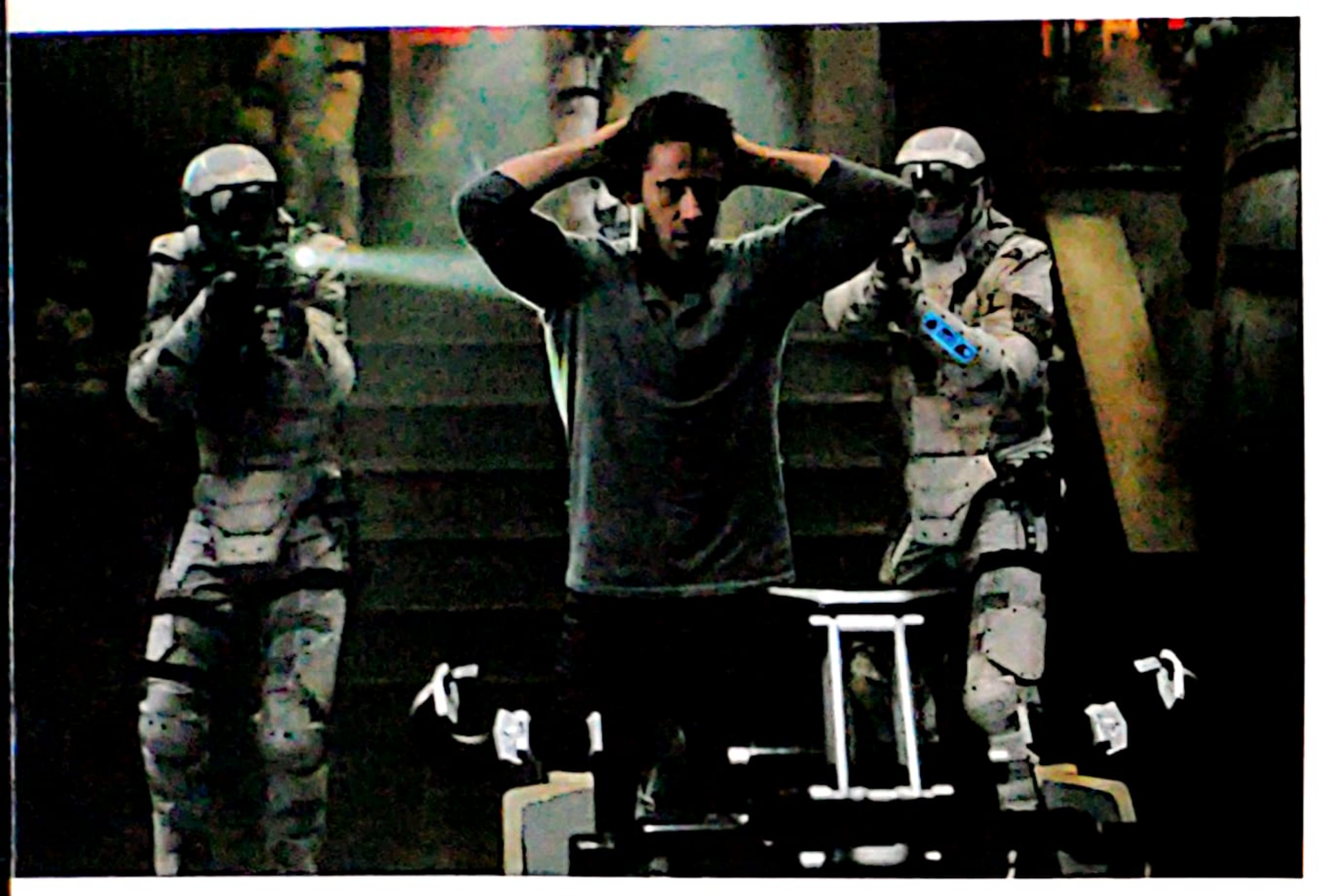
64 MASCARADE
Tutoriel exclusif : un impact de balle en gel de silicone

" S.F.X " est l'abréviation internationale de " Effets Spéciaux " : " S " pour " Spécial " et " FX " (prononcé à l'anglaise) pour " Effects "

S.F.X® est une publication éditée par CÉSAR EDITIONS, SL - NIF : ESB 17 535 378 - CÉSAR EDITIONS, Apartado de Correos 380, 17480 Roses, Girona - ESPAGNE - Codigo de identification (T.V.A.) ES-B 17535378 – N°TVA Intracommunautaire : FR 39 487 942 310. Tél : 0034-972.45.97.36 – Fax : 0034-972.45.97.44 – Courriel administration : cesar.ed@cesared.e.telefonica.net **Directeur de la publication & directeur de la rédaction :** Jean-Michel Ripa – **Fondateur & rédacteur en chef** : Alain Bielik – **Ont collaboré à ce numéro** : Alain Bielik, Dan Briggs, Benjamin d'Alguerre, Philippe Desrois, Vincent « Cryptekeeper » Di Rosa, Cathy Eyre, Frédéric Mathieu, Arnaud Violot, Laurent Zupan. **Tél. rédaction:** 03.89.79.05.79. **Courriel rédaction:** <sfx@cesareditions.com> **Maquette** : Gilles Turner. **Impression :** Lithos Rosas - España. **Distribution** : MLP. **Périodicité** : Bimestriel. **N° Commission Paritaire** : 0212 U 82677.

Copyright © 2011 CESAR EDITIONS, S.L. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays, sous quelque procédé que ce soit. Les textes n'engagent que leurs auteurs.

REMERCIEMENTS : Michèle Abitbol, Sabri Ammar, Michel Burstein, Carole Chomand, Sylvie Forestier, François Frey, Émilie Gruyelle, François Guerrar, Séverine Lajarrige, Olivia Malka, Sophie Martins, Delphine Olivier, Eugénie Pont, Alexis Rubinowicz. **SPECIAL THANKS** : Matt Burgerhof, Natasha Turner.

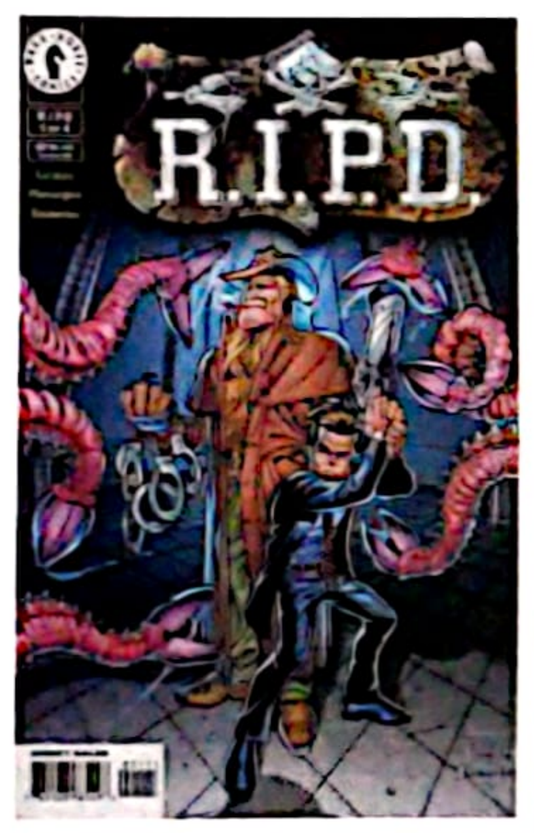


Futur

C'est en août 2012 qu'on saura si Len Wiseman (*Underworld, Die Hard 4*) a remporté son pari de faire au moins aussi bien que Paul Verhoeven avec son remake à hauts risques de **TOTAL RECALL**, une perle de la SF au cinéma. La distribution est alléchante, avec Colin Farrell entouré de Kate Beckinsale (Madame Wiseman à la ville), Bill Nighy, Jessica Biel et Ethan Hawke. Rappelons que cette version diffère totalement de l'original, avec une histoire qui se déroule uniquement sur Terre et sans les fameux mutants de Rob Bottin. Les décors sont signés Patrick Tatopoulos, tandis que les effets visuels sont supervisés par Adrian De Wet (*L'Apprenti Sorcier*). Le grand défi pour Patrick Tatopoulos est de se démarquer à la fois de *Minority Report*, la référence en matière d'univers futuriste, et de *I, Robot* qu'il avait lui-même designé. ➲

Morts

Kevin Bacon semble avoir pris goût à jouer les méchants, ce qu'il fait très bien, il est vrai. Après *X-Men : Le Commencement*, il devrait être à l'affiche d'une nouvelle adaptation de bande dessinée, **R.I.P.D.** (Rest In Peace Department - autrement dit le « Département Repose En Paix » !). Créée par Peter Lenkov, la BD raconte les aventures d'une unité spéciale de la police dont la particularité être d'être constituée de... morts ! Nick Walker est un officier de police qui vient d'être abattu. Le fait d'ignorer l'identité de son assassin ronge son âme au point qu'elle ne peut pas gagner le Paradis. Maintenu dans les limbes, il accepte d'intégrer cette unité dans le but de retrouver son



assassin. Le policier sera interprété par Ryan Reynolds (*Green Lantern*) et son partenaire, un enquêteur mort depuis le 19e siècle, par l'excellent Jeff Bridges. Mélange de *Men in Black* et de *SOS Fantômes*, cette comédie fantastique est réalisée par Robert Schwentke, déjà auteur des sympathiques *RED* et *Flight Plan*. L'adaptation a été confiée à Phil Hay et Matt Manfredi (*Aeon Flux, Le Choc des Titans*), ce qui est moins encourageant... Sortie d'ores et déjà prévue le 28 juin 2013. ➲

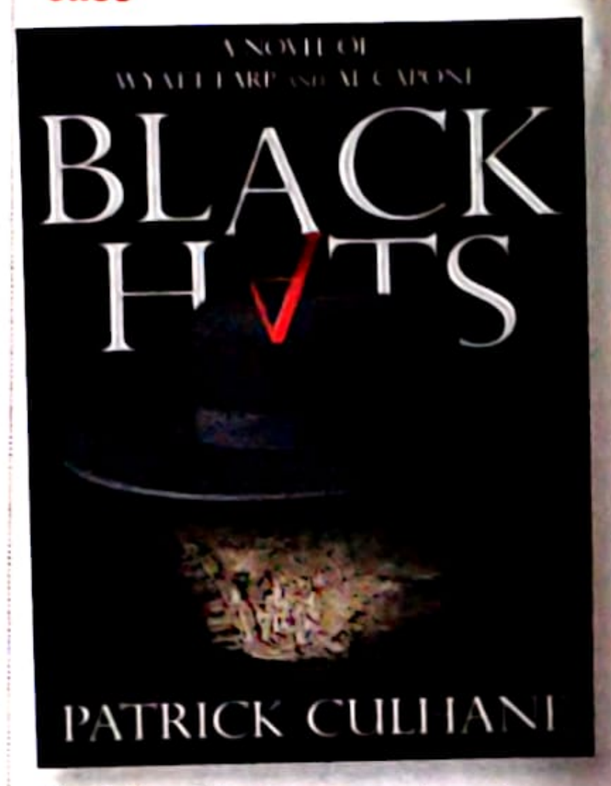
Temps

Voilà un concept étonnant qui pourrait bien donner lieu à un film digne d'intérêt. Dans LOOPER, un tueur à gages accepte un contrat apparemment comme les autres, mais il réalise que sa cible est en fait... lui-même, plus âgé ! L'excellent Joseph Gordon-Levitt (*Inception*) incarne la version jeune du tueur, tandis que Bruce Willis interprète la version âgée. Le lien visuel entre les deux est assuré par un maquillage signé Kazuhiro Tsuji (voir page 51), ancien pilier du studio de Rick Baker. Tsuji était déjà l'auteur du brillant « déguisement » d'Angelina Jolie dans *Salt*. Mike Elizalde de Spectral Motion fait office de consultant sur les maquillages, tandis que Karen Goulekas (*Le Jour d'Après*) supervise les effets visuels. Écrit et réalisé par Rian Johnson (*Une Arnaque presque Parfaite*), ce thriller futuriste sera dans les salles américaines le 28 septembre 2012. ➲

Retour

Les fans ne sont pas prêts de voir de nouveaux épisodes des sagas **BLADE** ou *Punisher* sur grand écran. Marvel Studio vient de récupérer les droits cinématographiques, et semble vouloir laisser « dormir » les personnages pendant quelques années avant de les relancer. *Blade* était mort et enterré depuis la débâcle judiciaire de Wesley Snipes (l'acteur est en prison pour fraude fiscale), tandis que *Punisher* n'a jamais réussi à trouver son public au cinéma. Seules les sagas *X-Men* et *Daredevil* (chez Fox), et *Spider-Man* et *Ghost Rider* (chez Columbia) échappent encore au géant de la B.D. : les studios sont obligés par contrat de sortir régulièrement des films de chaque saga sous peine de perdre les droits... ➲

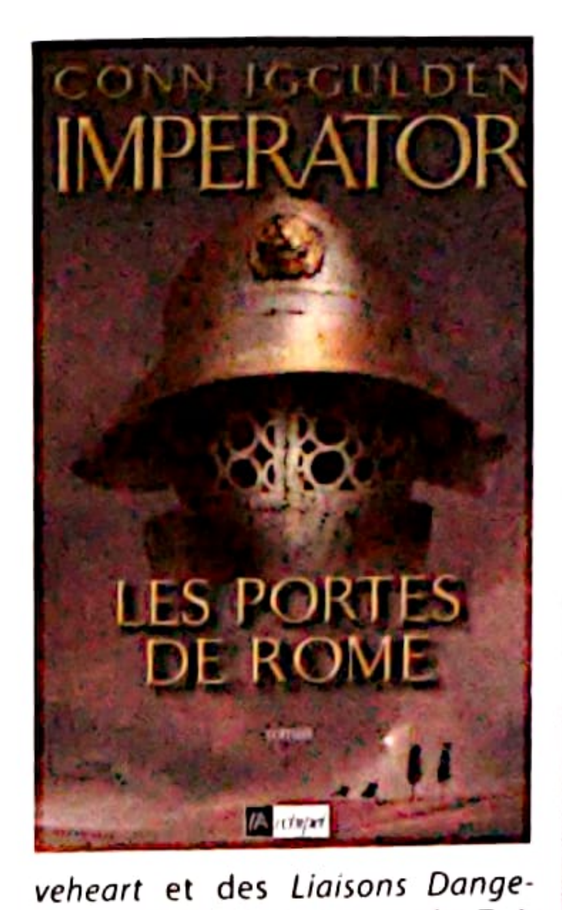
Choc



C'est l'un des concepts les plus fous du moment : voir s'affronter à l'écran la légende de l'Ouest Wyatt Earp, et celle de la pègre Al Capone. Les deux hommes ont réellement existé, mais rien n'indique qu'ils se soient jamais rencontrés. Le premier est mort en 1929, lorsque le second avait 30 ans. Harrison Ford devrait prêter ses traits burinés au justicier de l'Ouest. Dans **BLACK HATS**, le personnage est appelé à New York par la veuve de Doc Holliday, son vieil ami défunt. Le fils de ce dernier possède un bar clandestin qui est menacé par les manœuvres du jeune Capone... Cette idée alléchante est issue de l'imagination du romancier Patrick Culhane, pseudonyme de Max Allan Collins à qui l'on doit déjà *Les Sentiers de la Perdition*. L'adaptation a été confiée à Kurt Johnstad (300). Sortie prévue pour 2013. ➲

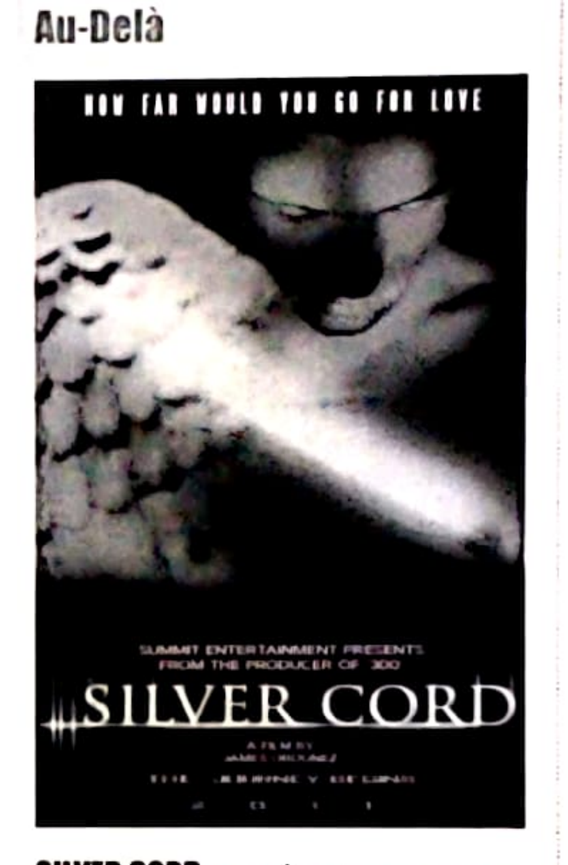
Destinée

Très actif, le producteur Mark Canton (*300, Piranha 3D, Les Immortels*) prépare l'adaptation de **IMPERATOR**, une saga historique à succès de Colm Iggulden. Les quatre romans racontent la jeunesse, l'ascension, l'avènement, puis la chute de Jules César. L'adaptation a été confiée à William Broyles (*Apollo 13, Seul au Monde, Jarhead*) et la réalisation à Burr Steers (*17 Ans Encore*). Le producteur décrit le projet comme "un mélange de *Bra-*



veheart et des *Liaisons Dangereuses*, avec un soupçon de *Twilight*..." Les rôles de César et de Brutus sont d'ores et déjà parmi les plus convoités à Hollywood.

Au-Delà



SILVER CORD se présente comme un mélange de *L'Expérience Interdite* de Joel Schumacher et *Au-delà de nos Rêves* de Vincent Ward. Un étudiant découvre qu'il peut revoir sa défunte fiancée lorsqu'il se trouve en état de coma artificiel, ce qu'on appelle une « expérience de mort imminente ». À chaque expérience, un cordon argenté lui permet de retrouver son corps charnel. Mais un jour, il se brise, laissant l'homme en état de mort clinique apparente. Ses amis savent que son esprit est toujours vivant. Problème : ils n'ont que 24 heures pour le ramener, le corps doit être incinéré le lendemain... Le film est co-écrit et réalisé par James Ordonez, producteur de renom, tandis que les effets visuels sont supervisés par Joel Hynek (*xXx, Jumper*) et Habib Zargarpour (*Star Wars - Ep.1*).

Créatures

Carton plein pour KNB qui, après les créatures de la saga Narnia, va réaliser les personnages fantastiques de OZ THE GREAT AND POWERFUL de Sam Raimi, d'ores et déjà annoncé comme l'une des plus importantes productions du genre. Howard Berger se basera sur des illustrations de Michael Kutsche (*Alice au Pays des Merveilles*) pour créer les costumes et maquillages, tandis que Scott Stotdyk (*Spider-Man*) se chargera de la version numérique. Sortie en mars 2013.

Mordant

Les gentils petits poissons de **PIRANHA 3D** sont de retour dans une inévitable suite. Cette fois, ils parviennent à sortir du lac et se retrouvent dans les piscines, la plomberie domestique, avant d'échouer dans un parc aquatique qui vient d'ouvrir... Alexandre Aja ayant déclaré forfait, c'est John Gulager qui a pris la relève. Le réalisateur a signé la trilogie d'horreur *Feast* qui a tapé dans l'œil des producteurs. Il amène avec lui le superviseur des effets de créature de ces films, Gary Tunnicliffe (*Scream 4*), lequel succède à KNB. Le casting comporte un superbe trio de seconds rôles charismatiques : Christopher Lloyd, Ving Rhames, Gary Busey. Sortie aux USA le 23 novembre 2011.

Remake

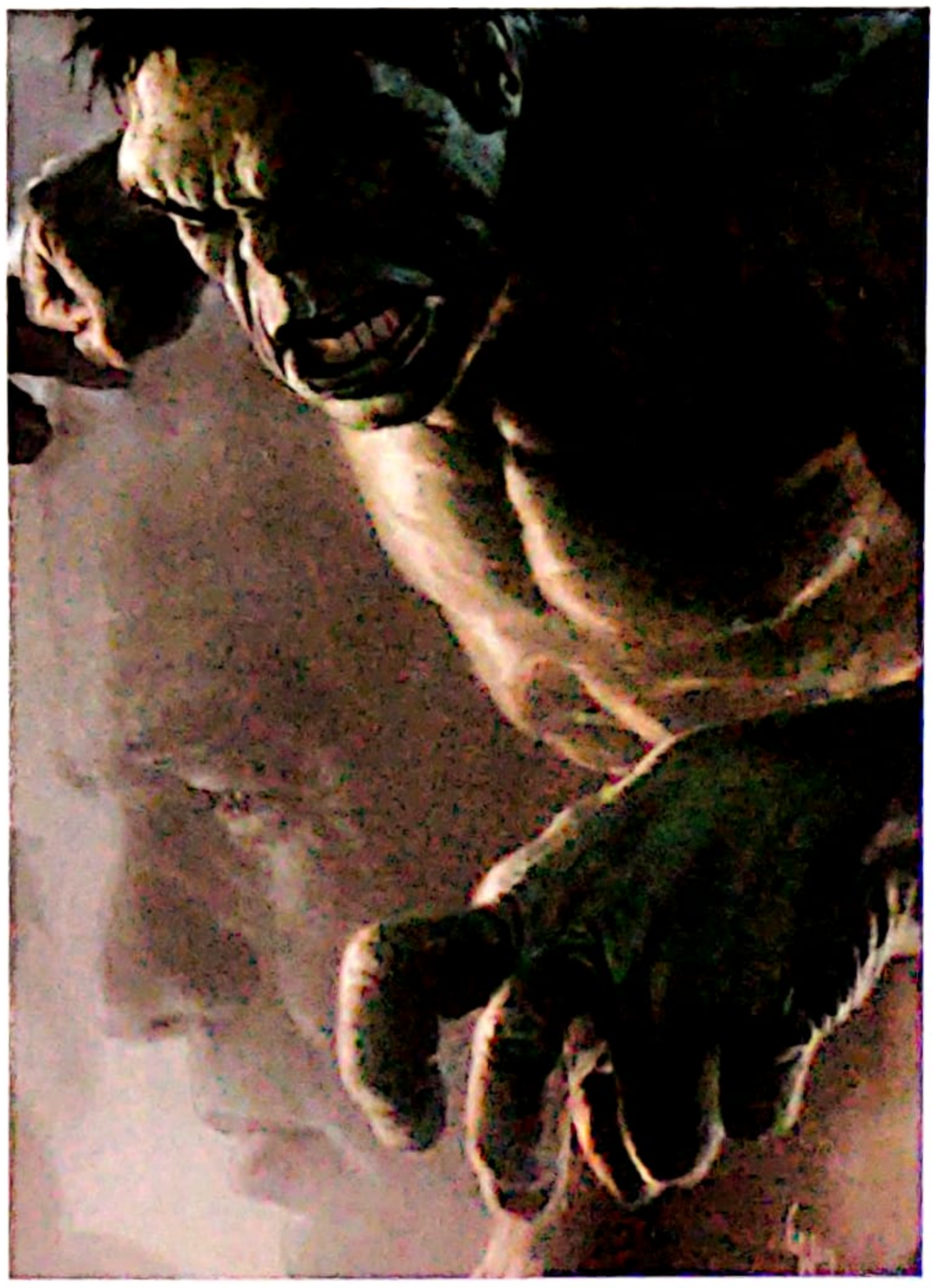
Il fallait s'y attendre. Après *Conan* et *Total Recall*, (sans oublier *Predators* qui était un remake déguisé), Hollywood s'apprête à réaliser le remake d'un autre classique d'Arnold Schwarzenegger : **COMMANDO**. Neal Moritz produit le film qui devrait être réalisé par David Ayer, l'auteur du scénario de *Training Day*. L'histoire sera très différente de l'original, à tel point que le producteur a déclaré : "Je ne sais même pas s'il faut encore l'appeler *Commando*..." Le film de 1985 est resté célèbre car il détient le record du plus grand nombre de morts individuelles causées par un seul personnage dans une production américaine ! Schwarzie dans ses grandes heures...

Cowboy

Après avoir prêté sa voix au héros de *Rango*, Johnny Depp reste dans le domaine du western avec la prochaine production de Jerry Bruckheimer, son complice de la saga *Pirates des Caraïbes*. L'acteur sera l'un des deux héros de **THE LONE RANGER**, adaptation d'une série télévisée immensément populaire outre-Atlantique. Depp incarnera l'Indien Tonto, alors que le justicier masqué sera interprété par Armie Hammer (interprète des jumeaux dans *Social Network*). Le personnage avait déjà été porté à l'écran en 1981 dans *The Legend of the Lone Ranger*, mais le film avait été un tel fiasco qu'il avait entraîné la faillite du studio... Annoncé pour décembre 2012, *The Lone Ranger* sera réalisé par Gore Verbinski.

Troisième

Trois acteurs en trois films, difficile de faire plus chaotique que la transposition de la B.D. *Hulk* sur grand écran... Pourtant, Marvel Studio espère que la troisième fois sera la bonne. Après Eric Bana et Edward Norton, c'est Mark Ruffalo qui interprète Bruce Banner dans **AVENGERS**, la version cinéma de la B.D. *Les Vengeurs* (puisqu'il semble que, une fois encore, le distributeur va conserver le titre original). Hulk lui-même sera entièrement repensé : son visage reprendra les traits de l'acteur, alors que dans les versions précédentes, la physionomie de la créature n'avait rien à voir avec celle de l'interprète. Une manière d'aider le public à s'identifier davantage au géant vert et de permettre à ce dernier, enfin, de trouver ses marques au cinéma. ILM et Weta Digital sont déjà à pied d'œuvre sur les effets visuels sous la supervision de Janek Sirrs (*Iron Man 2*), tandis que Legacy Effects signe, une nouvelle fois, l'armure de Iron Man. À découvrir dans les salles le 5 avril 2012.

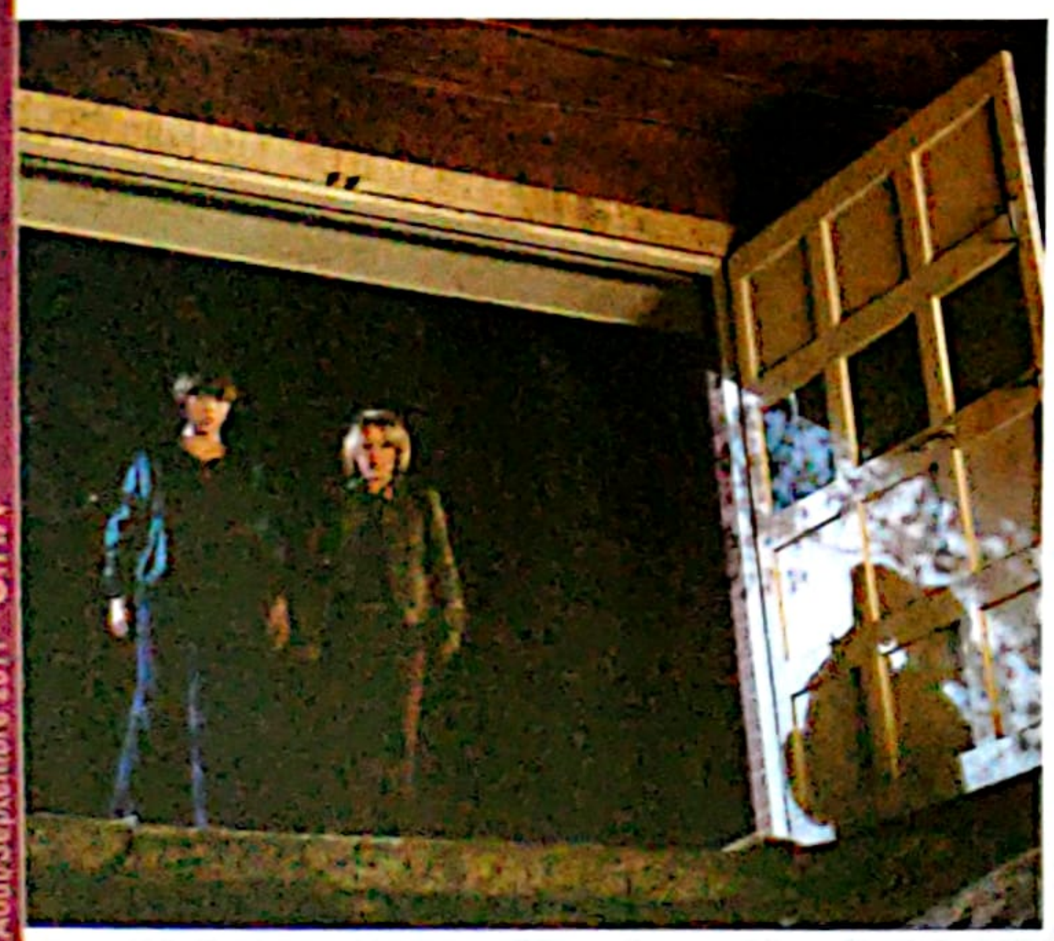


CAPTAIN AMERICA - FIRST AVENGER ★★★★ Sortie le 17 août 2011

De Joe Johnson, avec Chris Evans, Hugo Weaving, Hayley Atwell...

À l'heure où Hollywood se prépare à mettre en scène *Les Vengeurs* (*Avengers*), ressusciter le plus vintage des superhéros américains constituait une gageure. Les aventures de ce bon vieux Steve Rogers restaient chronologiquement datées, les tentatives de Marvel pour faire évoluer le Captain dans un univers post-Seconde Guerre Mondiale ayant obtenu, au mieux, des succès d'estime. De plus, le costume et l'arsenal du personnage demeuraient excessivement difficiles à transposer à l'écran, comme l'attestent les piteuses adaptations de 1979 et 1990. Enfin, le discours véhiculé par ce « super patriote » peut paraître très daté de nos jours, alors que la destinée manifeste de l'Amérique n'apparaît plus aussi évidente qu'elle pouvait l'être en 1945. Aussi, cette transposition du Captain sur le grand écran constitue une excellente surprise, d'autant qu'elle suit un *Thor* nullissime dans lequel le dieu Viking se retrouve métamorphosé en Texan barbu élevé au yaourt et un *Green Lantern* plutôt indigeste. Joe Johnson a fait le choix de revenir aux sources du mythe et d'ancrer à nouveau son personnage dans ce qui constitue son essence d'origine : la Deuxième Guerre mondiale et son combat contre les forces de l'Axe. À ce titre, le choix du Crâne Rouge (excellent Hugo Weaving que l'on n'avait plus vu depuis quelques années) comme adversaire principal n'en est que plus pertinent. Un retour aux sources d'autant plus appréciable que la mise en scène, le grain de l'image ou encore le design des personnages a été conçu dans une vision steampunk volontiers désuète, mais efficace. Toutefois, et en dépit de la réussite de cette adaptation, un doute demeure : comment autant de personnages, aux esthétiques des plus différentes, pourront-ils être associés au sein de l'univers cinématographique unique des *Vengeurs* ? Et surtout, lesquels se verront sacrifiés par le réalisateur Joss Wheadon sur l'autel de l'unité stylistique ? Le succès du futur giga-cross-over risque bien de dépendre des choix que ce dernier fera et des personnages auxquels il demandera de se pousser sur l'affiche pour faire de la place aux autres... ■ ***BENJAMIN D'ALGUERRE***

SUPER 8 ★★★★ Sortie le 3 août 2011



De J.J. Abrams avec Elle Fanning, Amanda Michalka et Kyle Chandler.

On imagine J.J. Abrams présentant le projet à Steven Spielberg : "- Mr Spielberg, je voudrais faire un film sur votre vie ! - ...? - Oui, enfin, sur votre vie et sur la mienne quoi, parce que c'est celle de tous les cinéphiles, ceux qui restaient enfermés dans la cave de leur mère avec des photos de monstres, qui ne trouvaient pas d'autre moyen pour parler aux filles que de faire des films avec elles, et qui étaient déjà assez géniaux pour savoir qu'il faut mettre des gros plans en insert dans des scènes d'action pour les rendre bien tendues ! - ...?" Disons le tout de suite, *Super 8* est un film POUR les cinéphiles, en tout cas ceux qui en comprennent l'aspect psychotique, et, est-ce utile de le préciser, ceux qui restent dans la salle jusqu'à la fin du générique. Pour les autres, l'identification avec les personnages risque d'être bien difficile. Plus bizarrement, J.J. Abrams semble aller à rebours de son oeuvre actuelle, laquelle tentait jusqu'à présent de redéfinir esthétiquement les genres posés dans les années 1960. Il interroge ici l'aspect réel d'un film, puisque le désir évident de suggérer le fantastique pendant la majeure partie de l'histoire est doublé par son aspect volontairement vieillot, riche en grain et en « lens flare », et pour le coup magnifiquement géré par le chef opérateur Larry Fong (une réussite d'autant plus surprenante que ce dernier s'est surtout illustré dans les artefacts synthétiques de Zack Snyder). Du reste, le film rend un bel hommage à une époque où les enfants pouvaient être représentés dans un film sans que ce dernier ne s'adresse exclusivement à eux (on pense surtout à *Goonies* ou *Stand by me*). ■ ***CRYPTEKEEPER***

ZOOKEEPER ★★ Sortie le 17 août 2011

Un film de Frank Coraci,
avec Kevin James, Rosario Dawson, et Leslie Bibb.

On prend la recette à succès de *Une Nuit au Musée* – un homme en crise trouve des réponses à ses problèmes dans les événements magiques qui surviennent sur son lieu de travail – et on l'applique au cadre d'un zoo. Tel est le concept de *Zookeeper*, un film maladroit qui souffre de vouloir jouer sur deux registres : est-ce une comédie pour les enfants avec des animaux mignons tout plein qui parlent ? Ou bien une comédie romantique pour les adultes ? La réponse se situe entre les deux, et du coup, le film a bien du mal à trouver son public. Le talent comique de Kevin James ne suffit pas à faire la différence, même si l'acteur sait mieux que quiconque incarner un loser chaleureux et sympathique, comme dans *Paul Blart, Super Vigile*. Reste que l'animation des animaux est proprement renversante. Les effets signés Sony Imageworks sont sans doute les plus remarquables qu'il nous ait été donné de voir dans le genre. Mais la palme du personnage le plus réussi revient à Bernie le gorille, un singe irrésistible créé par la bonne vieille technique d'un acteur (Tom Woodruff Jr.) dans un costume animatronique. L'énergie et la spontanéité dégagées par les scènes entre Bernie et le héros rappellent à point nommé – à l'heure des primates numériques de *La Planète des Singes : Les Origines* – que cette technologie est toujours d'actualité. Qu'on se le dise ! ■ ***ALAIN BIELIK***

GREEN LANTERN ★★ Sortie le 10 août 2011

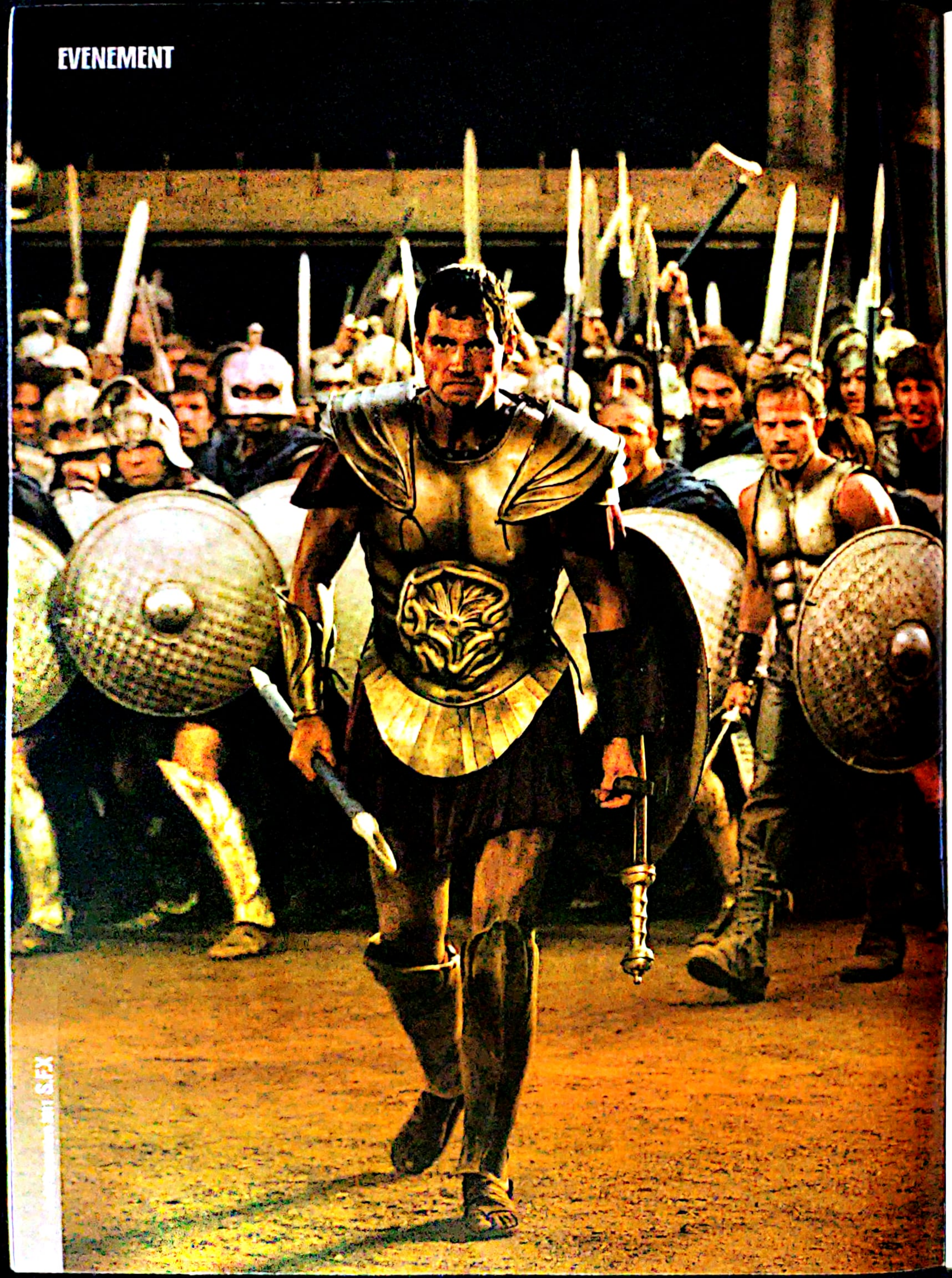
De Martin Campbell, avec Ryan Reynolds, Blake Lively et Peter Sarsgaard

Il aura fallu dix ans à DC Comics pour véritablement attaquer Marvel dans les salles obscures. Jusqu'alors satisfaite du succès répété de ses deux seules franchises exploitées au cinéma (*Batman* et *Superman*), la firme a vu l'arrêt de la série *Smallville* et la mort du revival TV de *Wonder Woman* la pousser à proposer de l'inédit. Mais leur choix paraît d'emblée énigmatique : *Green Lantern*, contrairement à ses prédécesseurs, est loin d'appartenir au patrimoine mondial des superhéros. Pourquoi investir 200 millions de dollars sur une franchise aussi risquée (le film n'a rapporté à ce jour que 130 millions aux États-Unis) ? Comme il se compose d'une majorité d'images 100% numériques, le projet a sans doute été rendu possible par la réussite technique d'*Avatar*. Le résultat est au final plutôt plaisant, et les batailles spatiales viennent nous consoler de tous les instants de bravoure sacrifiés dans les adaptations de comics de ces dernières années (le combat contre Galactus à la fin des *Quatre Fantastiques et le Surfer d'Argent*, on l'attend encore !) On regrettera par contre le sacrifice de Peter Sarsgaard, qui aurait pu s'illustrer comme un des meilleurs vilains de l'histoire du film de superhéros (souvenez-vous de ses performances dans *Flight Plan* ou encore *Night and Day*) si sa révérence tirée bien trop tôt dans le film n'avait pas été affublée d'une sombre histoire de schizophrénie et de frustration sociale franchement mal venue. ■ ***CRYPTEKEEPER***

TROLL HUNTER ★★★★ Sortie le 27 juillet 2011

Un film de André Øvredal
avec Otto Jespersen, Glenn Erland Tosterud et Johanna Morck.

Imaginez le croisement improbable de *Blair Witch Project* et de *Cloverfield* passé à la moulinette « déconnade » d'un *SOS Fantômes* et assaisonné d'une bonne couche de chronique sociale. Le résultat semble promis à un brouet indigeste, mais pourtant, ça marche ! Loin d'être la série Z annoncée, *Troll Hunter* est une œuvre totalement à part dans le panorama cinématographique de cet été, un film qui rend hommage aux grands films de monstre tout en restant profondément ancré dans l'âme scandinave. Comme dans *Le Projet Blair Witch*, l'action suit un groupe d'étudiants qui réalisent un reportage sur un phénomène étrange : l'apparition de mystérieuses créatures qui pourraient bien être des trolls. Au fil de leur enquête, ils font la connaissance d'un braconnier haut en couleurs qui s'est autoproclamé « chasseur de trolls ». Une rencontre qui va faire basculer leur périple en vrai cauchemar... La belle idée du film est d'avoir basé le scénario sur la riche mythologie nordique, puis d'avoir traité le sujet avec le plus grand sérieux. L'humour naît du décalage entre le comportement des personnages et de la situation, pas des créatures elles-mêmes – comme cela pouvait être le cas dans *Paul*, par exemple. Ces créatures bénéficient d'un design étonnant et d'effets spéciaux particulièrement soignés. Certains pourront objecter qu'on est loin de la perfection technique d'un *Cloverfield*, mais ces êtres mythiques fonctionnent parfaitement dans le cadre du film. Plus encore, ils projettent une véritable aura de terreur qui s'avère très rafraîchissante à une époque où les monstres de cinéma ne font plus peur à grand monde... Gageons qu'on verra le sieur Øvredal à la tête d'un film de genre hollywoodien d'ici deux ans ! ■ ***A.B.***



LES IMMORTELS

APRÈS LE SUCCÈS DE *300* ET DU *CHOC DES TITANS*, LE MONDE DE L'ANTIQUITÉ CONTINUE DE SÉDUIRE HOLLYWOOD. MAGICIEN DE L'IMAGE S'IL EN EST, LE VISIONNAIRE TARSEM SINGH PROMET UN NOUVEAU CHOC VISUEL AVEC CE FILM OÙ LES HOMMES ET LES DIEUX AFFRONTENT LES TITANS...

Les Américains ont trouvé un fort joli nom pour ce genre de films : « Swords and Sandals », autrement dit « Épées et Sandales », appellation bien plus évocatrice que notre « péplum », synonyme de films un peu ringards et fauchés. Le genre a connu son heure de gloire dans les années 1950, époque où l'apparition de la télévision a mis en péril l'industrie du cinéma. Comment inciter les gens à payer pour voir des films alors qu'ils en avaient gratuitement à la maison ? En réalisant de grands spectacles épiques conçus pour le grand écran, et quoi de plus épique que l'Antiquité ? C'était l'époque de *Quo Vadis*, des *Dix Commmandements*, de *Ben-Hur*...

Le genre mourut en 1964 avec l'échec de *La Chute de l'Empire Romain* d'Anthony Mann. Il survécut quelque temps en Italie via des séries Z façon *Hercule* ou *Maciste*, puis disparut définitivement des écrans au profit du western spaghetti, bien moins coûteux à produire. En 2000, Ridley Scott surprend la planète cinéma avec un *Gladiator* tout à fait réjouissant. Le film remporte une flopée de récompenses et un succès considérable. Ainsi donc, le public était toujours intéressé par ce genre de films ? Il est vrai que les images de synthèse donnaient à certaines scènes une ampleur qu'elles n'avaient jamais pu avoir auparavant. Ce triomphe artistique et commercial incite Hollywood à se lancer dans ce nouveau créneau : *Troie, Kingdom of Heaven, Alexandre*...

En 2006, nouveau coup de tonnerre avec la sortie de *300*, un « péplum » d'un genre nouveau, un film qui dépoussiérait l'Antiquité au point d'en faire un sommet de branchitude. Ni les décors, ni les costumes ne prétendaient à une quelconque réalité historique, leur but était d'être les plus cool possible – tout comme les muscles des acteurs soulignés à l'aérographe tous les matins avant le tournage ! Les spectateurs en redemandent. Le film connaît un tel succès que les studios se tournent désormais vers le péplum fantastique plutôt qu'historique. Le succès du *Choc des Titans* montre que le public est encore plus friand de ce genre de spectacle lorsque les personnages sont confrontés à des dieux ou à des créatures mythologiques.

INNOVATIONS STYLISTIQUES

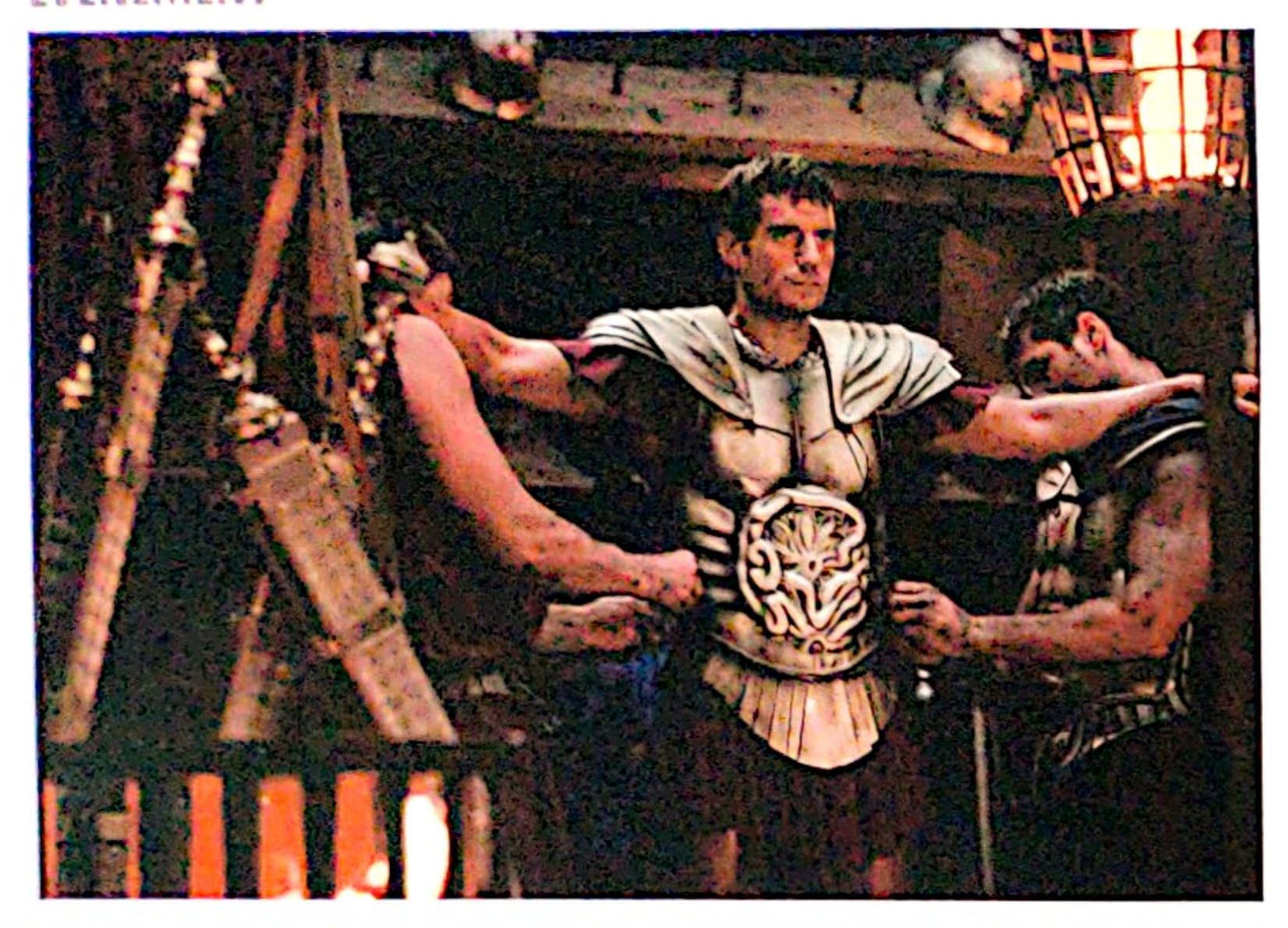
Les Immortels est la dernière illustration de cette nouvelle orientation du genre. Le film renoue avec les innovations graphiques de *300* : tournage sur fond vert, décors stylisés, images très travaillées, ralentis audacieux... À la barre, on retrouve le trop rare Tarsem Singh, auteur d'un *The Cell* visuellement éblouissant, et d'un méconnu *The Fall* (projet personnel) aux images tout aussi raffinées. Deux films en dix ans, on ne peut pas dire qu'il monopolise les écrans. Il faut savoir que le cinéaste est un réalisateur de clips et de pubs très réputé, et que l'essentiel de son activité s'exerce dans ce domaine. Ces projets lui permettent de multiplier les expérimentations visuelles.

Ces expérimentations, on en verra de nombreuses applications dans *Les Immortels*. Il s'agit en effet du premier film sur lequel le cinéaste a pu exploiter l'infini potentiel des trucages numériques et des images de synthèse. De quoi créer un univers à nul autre pareil et qui promet de nous faire écarquiller les yeux, comme cette scène où les guerriers s'affrontent en apesanteur dans une mise en scène calquée sur une peinture de Michel-Ange à la Chapelle Sixtine. Le réalisateur affiche d'ailleurs la couleur dès le départ : "*Les Immortels*, c'est Le Caravage (peintre de la Renaissance, spécialiste du clair-obscur) qui rencontre *Fight Club* ! À la base, c'est un film d'action pur et dur qui est filmé à la manière des peintures de la Renaissance. Mais le look en lui-même est très moderne, alors c'est un peu la Renaissance avec de l'électricité, comme lorsque Baz Luhrmann a fait *Roméo et Juliette*. Je prends une légende de la mythologie grecque et je la traite à la manière d'une histoire moderne."

Cette légende, c'est celle de Thésée, l'un des personnages les plus célèbres de la mythologie grecque. Ce guerrier est connu pour avoir été fondateur et roi d'Athènes, et surtout pour avoir affronté le Minotaure dans un labyrinthe. Créé par Dédale, ce dernier est si complexe qu'aucun homme n'en est jamais sorti vivant. Thésée réussira grâce à Ariane qui lui donne une pelote de fil salvatrice pour retrouver la sortie. L'histoire est tellement célèbre qu'elle a donné lieu à deux expressions encore d'usage de nos jours : un « dédale » pour décrire un labyrinthe et « un fil d'Ariane » pour un élément qui sert de guide. Sans oublier que la mère de Thésée trouve la mort dans la mer qui baigne le port d'Athènes : elle s'appelait Égée...

Le film raconte une version tout à fait personnelle de la légende. Le scénario se base sur la rivalité qui oppose deux groupes de dieux : les Olympiens installés sur le Mont Olympe et les Titans qui règnent sur le

Photos © Relativity Media



En haut, Henry Cavill dans le rôle du héros mythologique Thésée qui affrontera le Minotaure, et ci-dessus, Frida Pinto dans le rôle de Phèdre (oui, celle de la pièce de Jean Racine), sa future épouse.

Mont Othrys. Au terme d'une guerre de dix ans, les Titans sont vaincus et emprisonnés, seul Hyperion (Mickey Rourke) parvient à prendre la fuite. Il déclare la guerre contre l'humanité et cherche à s'emparer d'un arc légendaire qui lui permettrait de libérer ses frères captifs. Conformément à leurs règles ancestrales, les dieux de l'Olympe n'ont pas le droit d'intervenir en personne dans ce conflit, bien que leur règne soit en péril. Zeus choisit alors un mortel, Thésée, pour mener en son nom le combat contre les Titans. Son choix n'est pas anodin : Hyperion a tué la mère de Thésée…

> Chaque image ressemble à un tableau, et le travail sur les couleurs a été poussé au maximum.

ÉQUIPE DE CHOC

Lorsqu'on lui propose le projet, Tarsem Singh commence par refuser : "Ils voulaient faire ça très vite, je devais commencer immédiatement. J'ai dit que cela ne m'intéressait pas de faire un film sans avoir le temps d'y apposer ma patte personnelle. J'avais des idées, mais il me fallait du temps pour les mettre en image. J'ai expliqué que je le ferais seulement s'ils me donnaient 18 mois pour le préparer, et encore 18 mois pour le réaliser."

Singh aime travailler avec sa « famille » professionnelle et l'on retrouve donc, onze ans plus tard, les deux chevilles ouvrières du succès artistique de *The Cell* : Tom Foden aux décors *(Le Village)* et Eiko Ishioka (*Dracula 1992*, Cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques de Pékin) aux costumes. Le tandem fonctionne si bien qu'il a été reconduit pour le prochain film du réalisateur : *Brothers Grimm : Snow White*, une version très personnelle du conte de Blanche-Neige. Leur travail sur *Les Immortels* promet de faire couler beaucoup d'encre. Chaque image ressemble à un tableau et le travail sur les couleurs a été poussé au maximum : saturation extrême, hauts contrastes, abondance de la couleur dorée… Il faudra toute la maestria visuelle de Singh pour éviter que cette richesse ne devienne pas indigeste.

L'équipe comprend également l'excellent Adrien Morot qui supervise les effets spéciaux de maquillage. Tarsem Singh a prévenu que le film serait très brutal, à la manière de *300*. Beaucoup de plaies béantes et de têtes fracassées en perspective.

La supervision des effets visuels est confiée à Raymond Gieringer, ancien directeur de la défunte société Intelligent Creatures *(Silent Hill, The Fountain)*. Pour réaliser les effets, il privilégie les petites structures, comme Scanline, Modus, ou Rodeo, tout en faisant appel au géant Tippett Studio pour l'animation 3D de personnages et de créatures. La majeure partie des effets se concentre sur la création des environnements. Pour des raisons économiques, Tarsem Singh a repris le principe de *300* d'un tournage sur fond vert, mais en partie seulement. Le cinéaste n'a pas voulu aller aussi loin que Zack Snyder. Selon lui, l'omniprésence du fond vert nuit à la spontanéité des acteurs. Ces derniers ne peuvent pas s'appuyer sur le décor pour construire leur jeu, et il en résulte des rapports parfois artificiels entre les personnages, un effet renforcé par le côté synthétique des environnements. Singh voulait que les décors fassent « vrai ». Il décide donc avec Tom Foden de toujours avoir

un minimum de 25 à 30% de décor réel sur le plateau pendant le tournage. Le reste est confié aux bons soins du département 3D.

SUPERHÉROS

Du côté de la distribution, Singh fait un pari qui s'avèrera très inspiré. Il confie le rôle principal à Henry Cavill, un acteur encore quasiment inconnu à l'époque. Ses prestations dans l'excellent *Stardust* et dans la série *Les Tudors* n'ont pas réussi à faire de lui « un nom » dans le métier. Singh doit se battre pour imposer son poulain, face à des producteurs qui auraient préféré une star du film d'action. Après tout, au même moment, Sam Worthington était engagé pour interpréter Persée dans *Le Choc des Titans*, autre projet sur la mythologie. À l'époque, les deux films sont en concurrence directe. Il est même prévu que *Les Immortels* sorte avant le film de Louis Leterrier, jusqu'à ce que le studio accepte une date de sortie plus en rapport avec les ambitions de Singh.

Deux ans plus tard, les producteurs crient au génie lorsque Cavill est sélectionné pour interpréter Superman dans le méga film de Zack Snyder qui sortira en 2012 ! D'un seul coup, tous les médias se penchent sur ce jeune acteur de 28 ans propulsé sur le devant de l'actualité. Une excellente publicité pour *Les Immortels*... ■

FRÉDÉRIC MATHIEU

Une scène d'anthologie dans laquelle le réalisateur a tenté de reproduire l'esthétique et la composition d'une peinture de la Chapelle Sixtine. Le film s'annonce comme un enchantement visuel, mais Tarsem Singh saura-t-il résister à son péché mignon et traiter avec la même rigueur le fond et la forme ?

CAPTAIN AMERICA

UN NOUVEAU SUPERHÉROS ET UNE NOUVELLE RÉUSSITE POUR LES STUDIOS MARVEL QUI ACHÈVENT ICI LA FORMATION DE LEUR ÉQUIPE « AVENGERS ». LE FILM PROMET DE RESTER DANS LES ANNALES GRÂCE À UN EFFET RÉVOLUTIONNAIRE QUI FAIT COULER BEAUCOUP D'ENCRE : UNE CURE D'AMAIGRISSEMENT NUMÉRIQUE POUR L'ACTEUR CHRIS EVANS.

Le film comporte plus de 1600 plans à effets visuels réalisés par 13 prestataires internationaux. La plupart des « exploits » de Steve Rogers ont été filmés sur fond vert, puis incrustés dans des environnements générés par ordinateur, comme ici le paysage et le convoi ferroviaire.

Photos © Marvel Studio/Paramount Pictures

L'environnement de l'exposition universelle a été créé par ordinateur. Le décor comporte de subtiles références au père de Tony Stark, à la Torche Humaine, et à d'autres personnages Marvel.

On le sait, les nouvelles avancées en termes d'effets visuels se font désormais sur le traitement de l'apparence des acteurs réels. Les studios d'animation savent depuis longtemps créer des personnages fantastiques par ordinateur, simuler l'eau, le feu, etc., mais la nouvelle frontière se situe au niveau de la manipulation du vivant. Cela a commencé dans les années 1990 avec les premiers « maquillages » numériques, notamment sur *Entretien avec un Vampire* (Digital Domain), puis les premières « prothèses » numériques sur *La Momie* et *Terminator 3* (ILM), ou au contraire l'effacement de membres dans *Forrest Gump* (ILM). En 2008, les images de synthèse franchissent un cap décisif avec la création du premier personnage humain réaliste dont la tête est animée en 3D *(Benjamin Button)*, un effet signé Digital Domain et prolongé sur *Tron : L'Héritage*.

En 2006, c'est une petite société inconnue du grand public qui a créé l'événement. Dans *X-Men 3*, Patrick Stewart et Ian McKellen se voyaient miraculeusement rajeunis de quarante ans. Un effet inédit que l'on devait à Lola VFX. Lola, c'est la société que tout le monde s'arrache à Hollywood, mais dont personne ne parle. Normal. Son activité se concentre uniquement sur les effets « cosmétiques » : effacements de rides, ajout de cheveux, amincissement de la taille, gommage de double menton, éradication des poches sous les yeux… Grâce à un savoir-faire exclusif (les logiciels sont tout à fait standards), la société rend les stars plus belles et plus jeunes que jamais. Des effets réalisés dans la plus grande discrétion et sur lesquels la société ne communique jamais – *X-Men 3* étant la seule exception à cet égard.

Lola est en réalité une filiale de HydraulX, la société d'effets visuels fondée par les frères Greg et Colin Strause, réalisateurs par ailleurs de *Aliens contre Predators 2* et de *Skyline*. *Captain America* leur a donné l'occasion de se surpasser une nouvelle fois avec un effet totalement inédit au cinéma, et parfaitement convaincant : l'amaigrissement numérique d'un acteur. Pour faire grossir ou pour muscler de manière artificielle un comédien, on connaît la technique : il suffit de créer un maquillage correspondant. Mais pour retirer du poids et de la masse musculaire, ça, le maquillage ne sait pas le faire.

TERRAIN INCONNU

Dans la première partie du film, le héros Steve Rogers est un « gringalet » qui traîne comme un boulet sa petite taille et son gabarit chétif. Le personnage est incarné par Chris Evans, qui mesure plus de 1,80 mètre et doit peser plus de 90 kilos… Le superviseur des effets visuels Chris Townsend *(Percy Jackson)* a travaillé sur l'effet pendant un an et demi : comment transformer Chris « Monsieur Muscle » Evans en un personnage malingre ? Première solution, faire appel à un autre acteur et utiliser la scène de la transformation pour justifier le changement ultérieur d'apparence du visage. Pas très convaincant pour les spectateurs, lesquels auraient dû accepter une nouvelle apparence pour un personnage qu'ils avaient appris à connaître au cours de la demi-heure précédente… Et surtout, très frustrant pour Chris Evans qui ne participerait même pas au quart des scènes de son personnage !

Deuxième solution, utiliser l'option *Benjamin Button*, à savoir créer en 3D une réplique parfaite de la tête de l'acteur, l'animer sur ordinateur, puis l'incruster sur le

Intégration parfaite d'un paysage urbain des années 1940 dans une rue contemporaine. L'équipe a dû incruster le décor numérique derrière les voitures, les acteurs… et aussi la fumée au premier plan à droite…

Saisissant effet de réduction sur Chris Evans où chaque partie du corps a été retouchée image par image pour présenter une apparence chétive. On remarque ici que la table au premier plan a été étirée vers le mur par l'effet de compression sur l'acteur.

corps d'une doublure qui, elle, aurait le bon gabarit. Mais cela impliquait là aussi de tourner les scènes sans Chris Evans. Une solution qui satisfaisait ni l'acteur, ni le réalisateur, même si Evans pouvait ensuite « animer » le visage par Performance Capture. Après tout, il s'agissait du personnage central, et l'équipe tenait à ce que l'acteur soit présent. Les échanges avec ses partenaires n'en seraient que plus spontanés, et les scènes plus naturelles.

Troisième option, filmer la doublure à la place d'Evans, puis remplacer en post-production sa tête par celle de l'acteur. Un effet qui pouvait être accompli de plusieurs manières : soit Evans était filmé dans la même position et sa tête extraite de l'image pour être combinée avec le corps de la doublure ; soit l'image de cette même tête était projetée sur une tête 3D calée sur la doublure. Avantage, il s'agissait-là de l'interprétation du vrai Chris Evans, et non pas d'une animation. Les tests réalisés s'avèrent très concluants – et la technique sera d'ailleurs utilisée dans quelques plans. Malgré tout, le studio met la pression sur Chris Townsend pour trouver une solution qui permettrait à l'acteur de tourner lui-même toutes les scènes.

Au final, c'est l'option la plus innovante et la plus risquée sur le plan technique qui a prévalu. Elle consiste à filmer Chris Evans en direct sur le plateau avec les autres acteurs, puis à retoucher les images en 2D pour rétrécir sa taille et sa masse corporelle... sans toucher au reste de la scène. Un challenge inédit pour lequel Lola réalisera un test époustouflant de réalisme.

TRUCS ET ASTUCES

Une fois la technique approuvée, restait à mettre en place une méthodologie de tournage. Chaque plan est tourné quatre fois de suite. La première prise montre Evans et ses partenaires dans le décor ; dans la seconde, les partenaires et le décor sont filmés une nouvelle fois, mais sans Evans ; dans la troisième prise, les acteurs jouent la scène une troisième fois, mais avec une doublure de petite taille à la place de Chris Evans ; enfin, la quatrième prise montre Evans rejouant la scène seul devant un fond vert, ceci afin d'offrir l'option d'une extraction facile en cas de besoin.

La gestuelle des acteurs doit s'adapter au changement de taille à venir du personnage. Dans la scène finale, après effets visuels, Steve Rogers mesurera 15 cm de moins que Chris Evans. Il faut le prendre compte dans les prises de vues, sans quoi, les personnages sembleront regarder trop haut. Les acteurs jouent les scènes avec le regard soigneusement décalé : Evans regarde le sommet de la tête de ses partenaires, tandis que ces derniers regardent son menton. Une fois le rapport de taille modifié, les regards tomberont au bon endroit. Une gymnastique difficile à tenir pour les interprètes dont le jeu est forcément attiré par les yeux de l'autre.

Pour simplifier le processus, diverses astuces sont mises au point. Ainsi, lorsque Steve Rogers doit faire deux ou trois pas, Chris Evans joue la scène avec les genoux fléchis, ce qui le place d'emblée à la bonne hauteur par rapport à ses partenaires. En revanche, l'astuce ne fonctionne pas sur les distances plus grandes car la démarche devient artificielle. Evans apprend également à marcher en faisant des pas plus courts : normal, vu que Steve Rogers est alors beaucoup plus petit que lui, il franchit une distance moins grande à chaque pas. Un détail qu'il était impossible de rectifier par ordinateur, sans quoi le personnage semblait glisser sur le sol comme dans un moonwalk... Autres astuces : des costumes et un casque trop grands pour Chris Evans, des sièges creusés pour qu'il soit assis plus bas...

Les prises sont filmées sans motion control, les opérateurs caméra faisant de leur mieux pour répéter le même mouvement quatre fois de suite. Pour les aider, l'équipe met en place un système de retour vidéo de la prise originale, avec un mix 50/50. L'image de la première prise apparaît en superposition sur l'image du direct, ce qui permet aux cameramen d'effectuer les ajustements

Le plus difficile était de faire correspondre les regards : pendant le tournage des scènes, Chris Evans devait regarder le sommet de la tête de ses partenaires, tandis que ces derniers regardaient son cou...

Un des rares effets où le Steve Rogers maigre a été créé à l'aide d'une doublure. En haut, Chris Evans dans la première prise ; au centre, sa doublure reproduit ses gestes dans une seconde prise ; en bas, le corps de la doublure a été comprimé et la tête remplacée par celle de Chris Evans, elle aussi largement affinée.

nécessaires au cours de la prise. Malgré les écarts inévitables, ce sera suffisant pour que Lola puisse récupérer des éléments dans une prise pour les incruster dans une autre.

RETOUCHES MINUTIEUSES

Une fois les quatre prises en boîte, l'équipe dispose de deux options pour réaliser l'effet : soit rétrécir l'image de Chris Evans, soit utiliser la doublure. La première solution est choisie pour les plans du personnage en mouvement, la seconde est privilégiée lorsqu'il est immobile, par exemple en position allongée. L'acteur et sa doublure sont alors filmés l'un après l'autre mais au même endroit face à un personnage qui joue deux fois la scène. La tête de Chris Evans est alors extraite de l'image, puis combinée au corps de la doublure dans l'autre prise.

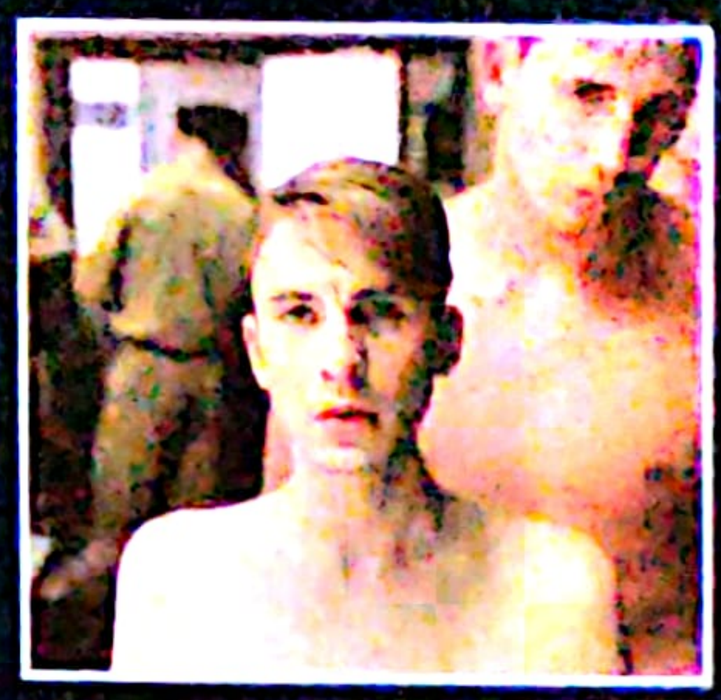
Difficile de croire que les graphistes de Lola VFX ont créé cette version amaigrie de Chris Evans (ci-contre) à partir du corps aux muscles hypertrophiés de l'acteur (en bas, au naturel).

Même alors, l'image du personnage doit être retouchée, car la doublure, pourtant bien maigrichonne, n'est pas assez malingre aux yeux de Joe Johnston ! Le réalisateur veut un personnage le plus petit et le plus maigre possible afin que sa métamorphose soit d'autant plus spectaculaire. Lola utilise alors la même technique que pour les plans sur Chris Evans seul. L'image est plaquée sur une grille 3D grâce à laquelle les graphistes peuvent rétrécir une partie bien précise de l'image. Le but est de réduire la taille de Chris Evans, mais aussi de diminuer le caractère massif de son corps. Le rétrécissement est donc autant vertical qu'horizontal. La doublure dit aussi sans doute à cette compression horizontale afin que le corps apparaisse encore plus chétif qu'en réalité.

Les scènes les plus délicates sont celles où le personnage apparaît torse nu. Si la compression réduit la taille et la masse de l'acteur, elle ne fait pas disparaître ses muscles saillants. Ce travail est confié aux graphistes 2D qui effacent méticuleusement l'ombre de chaque muscle et « lissent » les reliefs jusqu'à obtenir le corps souhaité. Le volume d'un muscle est défini visuellement par l'ombre qu'il projette : plus les pectoraux ou les abdominaux sont grands, plus leur ombre est prononcée. Lola crée donc l'illusion d'un torse plat et de bras chétifs en faisant disparaître ces mêmes ombres. Le travail chronophage concerne également les bras qui sont affinés de manière, et même les doigts dont la masse est réduite. La tête fait l'objet d'un traitement spécial : les yeux sont moins réduits que le reste du visage, une différence notable destinée à accentuer le côté vulnérable du personnage car les grands yeux sont l'apanage des enfants. Pour éviter que Steve Rogers ne ressemble trop à un jeune adolescent ou ne devienne trop efféminé, Lola trouve une parade : une ombre de barbe sur le visage suffit à souligner la masculinité du personnage.

PROBLÈME MAJEUR

Lors du processus de compression, le plus gros problème concerne la gestion du grain de l'image. En comprimant l'image du corps de Chris Evans, les pixels se retrouvent



complètement concentrés à cet endroit. Du coup, le corps semble beaucoup plus net à l'image que la tête de l'acteur et le reste de décor, comme si un personnage sorti d'un Blu-Ray se retrouvait dans une scène de DVD normal ! Lola doit donc refaire le grain de l'image avant la retouche sur Evans, puis le rétablir sur tout le corpuscule terminé.

Des retouches différentes, image par image dans le logiciel Flame avec le souci de maintenir un même niveau de compression tout au long du plan.

Plus de 250 plans de Steve Rogers seront réalisés par Lola, les techniques se répartissent ainsi :

65% : retouches sur l'image originale de Chris Evans.

10% : utilisation de la doublure seule (de dos, de bras, etc.)

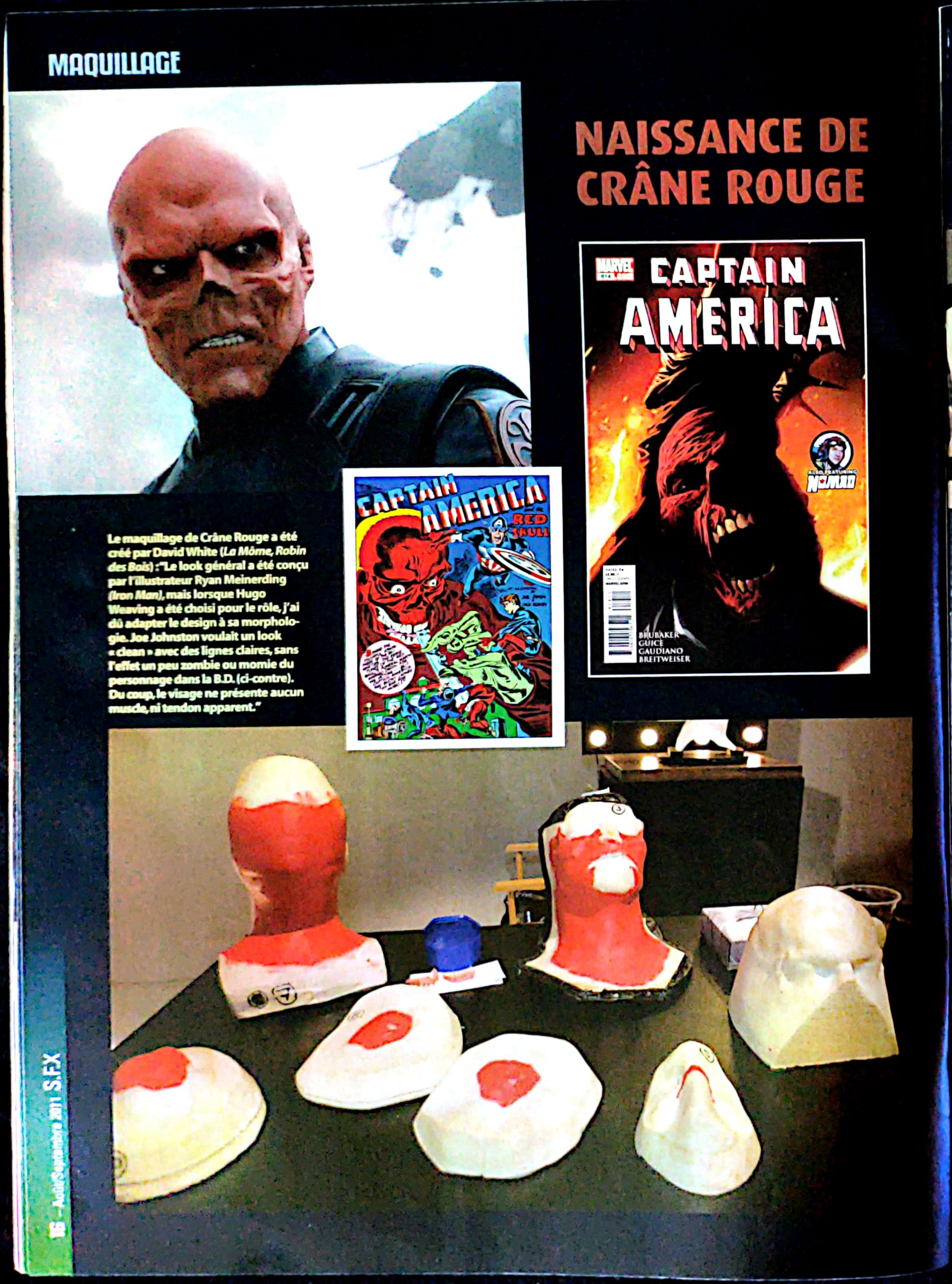
5% : remplacement de tête sur la doublure par incrustation en projection.

Au final, un effet bluffant, extrêmement réaliste, et qui forme la cerise sur le gâteau des quelque 1000 effets visuels du film.

PHILIPPE MOTTHEY

> « La plus belle réussite des auteurs de cet exploit : créer des effets jamais vus avec un simple logiciel du commerce.

NAISSANCE DE CRÂNE ROUGE



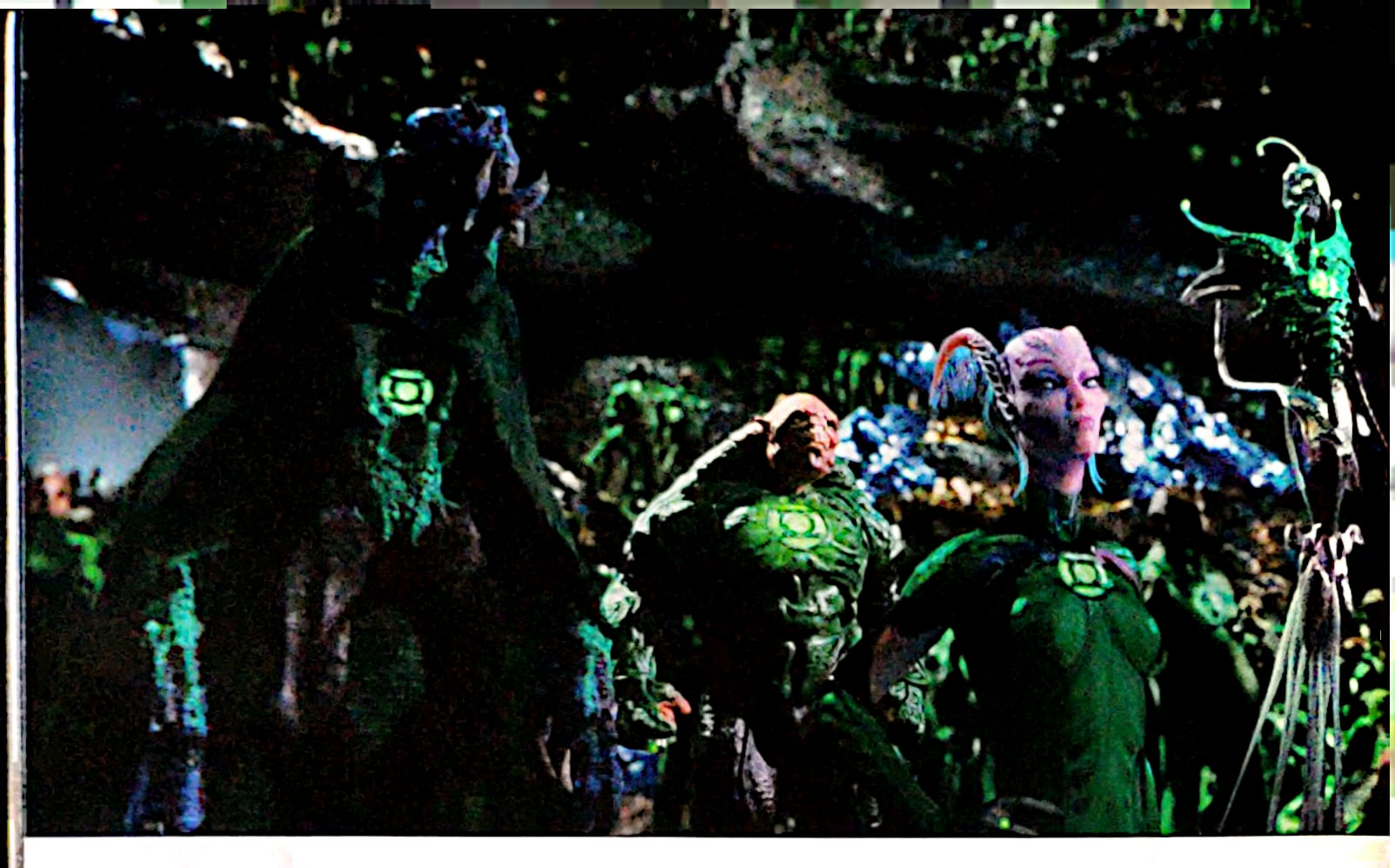
Le maquillage de Crâne Rouge a été créé par David White (*La Môme, Robin des Bois*) : "Le look général a été conçu par l'illustrateur Ryan Meinerding *(Iron Man)*, mais lorsque Hugo Weaving a été choisi pour le rôle, j'ai dû adapter le design à sa morphologie. Joe Johnston voulait un look « clean » avec des lignes claires, sans l'effet un peu zombie ou momie du personnage dans la B.D. (ci-contre). Du coup, le visage ne présente aucun muscle, ni tendon apparent."

D.W. : "Le maquillage de Crâne Rouge comportait sept prothèses : l'arrière de la tête, le sommet de la tête et le front ensemble, le visage et le cou en une seule pièce, le nez tronqué, et les deux oreilles. Nous avons tiré environ 17 jeux de prothèses pour Hugo Weaving, plus une bonne trentaine de masques en une pièce pour ses doublures cascade. Ci-dessus, les différentes prothèses juxtaposées sur une empreinte de l'acteur. Ci-contre, différentes étapes de création de la sculpture. Il y a eu plusieurs versions avant que le look final ne soit approuvé."

David White (ci-contre) : "J'ai disposé d'environ trois mois de préparation. Mon équipe comptait une trentaine de maquilleurs. Les prothèses pour Hugo Weaving ont été sculptées en plastiline, puis moulées en silicone avec renfort en fibre de verre, et enfin tirées en silicone (ci-dessus, les différents moules). En revanche, les masques pour les cascadeurs ont été tirés en mousse de latex. L'un des aspects les plus difficiles du projet a été de trouver la bonne nuance et la bonne densité de rouge pour la couleur de peau. J'ai fait beaucoup de tests en variant les nuances pour trouver une couleur qui soit à la fois riche et difficile à imiter. Au final, quand j'ai cherché la couleur sur un nuancier Pantone, j'ai eu la satisfaction de voir que notre rouge tombait exactement entre deux rouges « officiels »..."

L'effet de révélation du vrai visage de Crâne Rouge a été réalisé à l'aide d'un masque de Hugo Weaving (ci-contre). L'action a été filmée une fois avec Hugo Weaving simulant le mouvement sans maquillage, puis une seconde fois avec l'acteur maquillé en Crâne Rouge et portant le masque à sa propre effigie. Les effets visuels ont ensuite calé la transition entre les deux prises sur le mouvement du masque.

Dès le départ, il était prévu que le nez de l'acteur soit effacé de l'image. C'était le seul moyen pour respecter l'apparence unique de Crâne Rouge dans la B.D.. David White a donc conçu une prothèse de nez tronqué dont le bord bien net (ci-dessus) permettait aux effets visuels de « caler » le faux nez 3D sur le visage. Le nez du personnage a été créé en images de synthèse par Framestore, une société rompue à ce genre d'exercice depuis *The Dark Knight* et le visage brûlé de Double Face. Mais avant cette incrustation, l'apparence de Crâne Rouge devait être retouchée par Lola VFX, déjà responsable de l'effet du Steve Rogers maigre. Les graphistes ont gommé les plis du maquillage, affiné le menton, creusé les joues au-delà de ce qu'il était possible de faire à l'aide de prothèses, et gommé les cils..."



GREEN LANTERN

APRÈS UNE AVALANCHE DE SUPERHÉROS MARVEL, VOICI LA RÉPLIQUE DE DC COMICS, PÈRE DE *BATMAN* ET DE *SUPERMAN*. TRÈS POPULAIRE DANS LE MONDE DES COMICS, CETTE SAGA EST INCONNUE DU GRAND PUBLIC, ET RYAN REYNOLDS AURA FORT À FAIRE POUR IMPOSER CE PERSONNAGE SUR LA DURÉE.

JOEL HARLOW

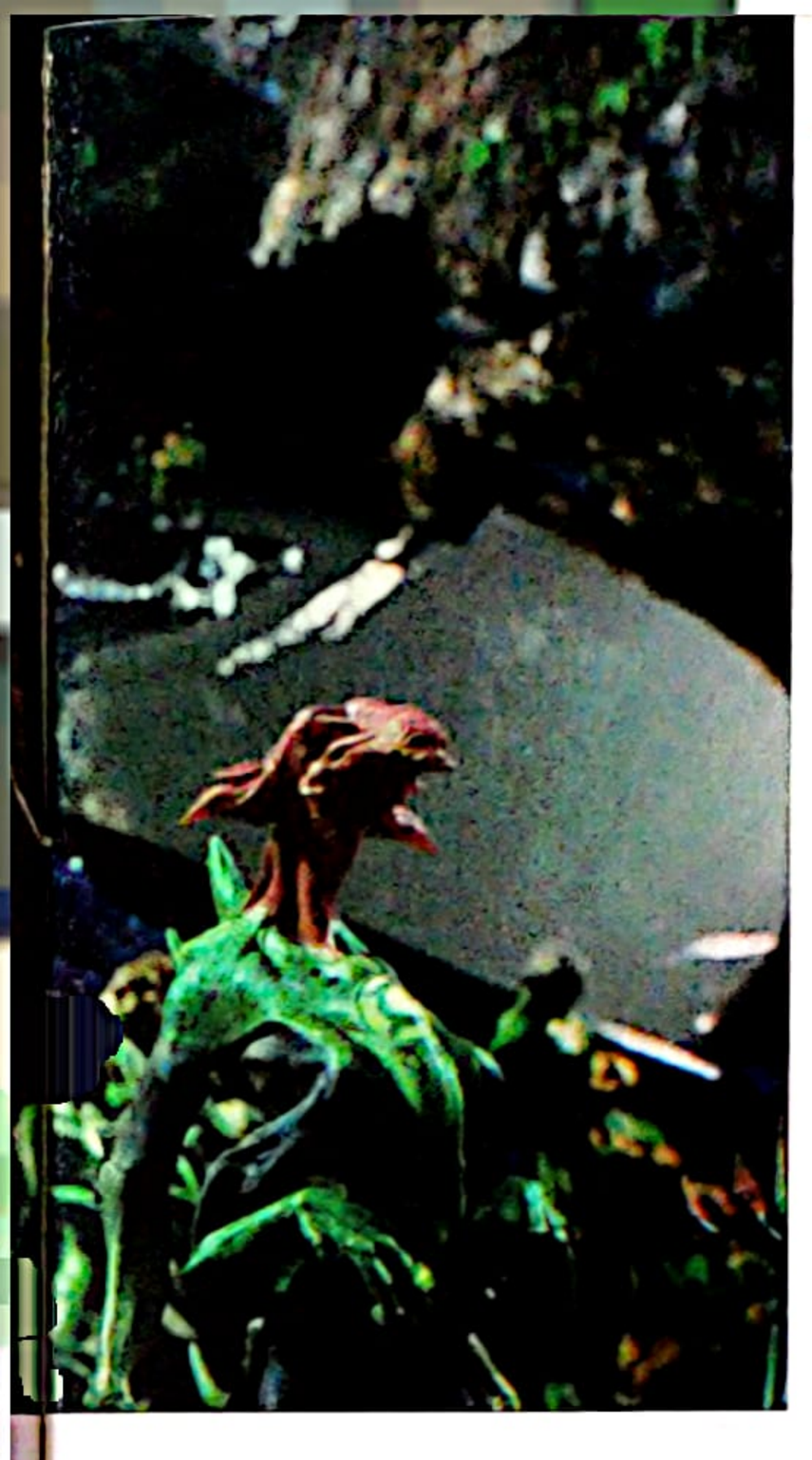
Superviseur des effets spéciaux de maquillage

Après des débuts modestes sur des séries Z comme *Toxic Avenger 2*, Joel Harlow accède à des productions plus importantes comme *X-Men*, *Le Grinch*, *La Planète des Singes*, *Constantine*, et surtout la trilogie *Pirates des Caraïbes*. Depuis, il n'arrête plus les grosses productions : *Alice au Pays des Merveilles*, *Inception* (le vieillissement de Ken Watanabe), *Battle Los Angeles*, le prochain Tim Burton... Il a reçu un Oscar pour son travail sur le nouveau *Star Trek*. S.F.X a couvert son travail dans les deux derniers numéros.

S.F.X – Le film se présente comme un vrai festival de créatures extraterrestres. Lesquelles avez-vous créées ?

Joel Harlow – Je me suis occupé des aliens les plus « humains », à savoir Sinestro avec sa tête rouge vif, Abin Sur, l'alien de couleur violette, et enfin, Hector Hammond, le scientifique humain qui se transforme progressivement en extraterrestre. Nous n'avons pas pu vraiment contribuer au design général. Les personnages avaient déjà été conçus dans les grandes lignes lorsque nous sommes arrivés sur le projet. La production nous a remis des illustrations et des prototypes qui nous ont servi de base pour créer les maquillages définitifs. Malgré tout, il a fallu adapter ces designs à la physionomie des acteurs. Les illustrateurs avaient travaillé en

Photos © Warner Bros



aveugle, sans savoir qui allait interpréter les personnages. Ce travail d'adaptation nous a permis d'apposer un peu de notre patte sur les maquillages, ce qui est toujours gratifiant. Mon équipe comprenait une vingtaine de personnes, soit beaucoup moins que sur *Pirates des Caraïbes 3*, mais nous n'avions que trois personnages à créer cette fois.

Parlez-nous d'abord des extraterrestres, et notamment de Sinestro, qui est interprété par Mark Strong (le méchant dans *Sherlock Holmes*)...

Ce maquillage m'a causé un peu de souci à cause de la similitude avec le look des Romuliens que j'avais créé pour le dernier *Star Trek*. Mêmes oreilles pointues, mêmes sourcils relevés, mêmes pommettes saillantes... Je ne voulais pas que les gens pensent : « Tiens, voilà un Romulien » ! Mais bon, la couleur rouge et la coupe de cheveux très particulière suffisaient à le rendre assez différent. Côté maquillage, j'ai repris exactement la même technique que pour Néro dans *Star Trek* : une prothèse pour l'arrière du crâne, une autre qui couvrait la moitié avant du crâne et les pommettes, plus des petites pièces pour les pointes d'oreille, et une cicatrice en prothèse transfert ProsAid sur la joue.

Comment avez-vous développé la couleur de peau ?

Nous avons fait beaucoup de tests caméra sur différentes nuances de rouge. L'important était que la couleur soit suffisamment différente de celle de Abin Sur, l'alien violet, pour qu'on ne croie pas qu'il s'agisse de la même espèce, ni encore moins du même personnage. Finalement, on s'est mis d'accord sur un magenta qui fonctionne très bien à l'image. Le maquillage était complété par des points de repère pour la 3D, ils étaient dessinés à même la peau sur le cou de Mark. Étant donné que le costume du personnage était généré par ordinateur, comme celui du héros, il fallait que les animateurs aient des points de repère fiables sur le corps afin d'assurer le tracking. L'important était que les points soient placés exactement au même endroit tous les jours. Nous avons donc fabriqué un moulage en plexiglas du cou de Mark dans lequel nous avons percé des trous qui correspondaient à l'emplacement des trackers. Comme le moulage épousait parfaitement la forme du cou, on ne pouvait le placer que dans une seule position, ce qui garantissait l'absence de décalage d'un jour à l'autre.

Abin Sur présente dans le film un look qui reste très fidèle au concept original de la BD.

Racontez-nous à présent de la création d'Abin Sur, l'extraterrestre violet...

Nous l'avons créé en deux versions : l'acteur Temuera Morrison [ndlr - interprète des clones dans *Star Wars*] maquillé, et un faux corps entier pour la scène d'autopsie. Là encore, le design a été fourni par la production. Il s'est avéré que le concept était particulièrement difficile à visualiser de manière satisfaisante, car le personnage semble avoir les muscles *à l'extérieur* de la peau ! En réalité, il s'agit de sa peau, mais c'est l'effet que cette structure produit. Lorsque j'ai vu ce design, avec en plus la couleur violette, je me suis écrié : "Oh, bon sang !" [Rires] Le problème était qu'on pouvait très facilement se retrouver avec un monstre ridicule, le genre de créature qu'on peut voir dans une série Z... Il fallait

Les designers ont fait une synthèse de centaines de dessins de Sinestro dans la B.D. pour concevoir le look du personnage à l'écran.

Ci-dessus, premiers concepts par Aaron Sims Company à partir d'une photo de l'acteur Philip Seymour Hoffman. Ci-contre, un concept jugé trop repoussant et refusé par le studio.

être très, très prudent au niveau de la sculpture pour obtenir un résultat qui soit plausible. Le maquillage comportait sept prothèses : la partie arrière de la tête et les oreilles (ensemble), le front, le nez et la lèvre supérieure ensemble, le menton, les joues, et le cou. Les prothèses étaient pré-peintes de manière à limiter le temps de pose. Une fois les prothèses en place sur l'acteur, il ne restait que les joints à peindre. En revanche, les mains ont été créées en animation 3D, elles n'ont que trois doigts.

Parlez-nous de la couleur incroyable de ce personnage...

C'était l'un de nos plus grands problèmes : comment rendre réaliste un personnage à la peau violette ! Tout comme Sinestro, il fallait qu'il ait l'air « vrai » et non pas peint, ni artificiel. C'était excessivement difficile, d'autant plus que le design lui-même était extrême. Nous avons testé de nombreuses combinaisons de nuances violettes, et vérifié à chaque fois le résultat sur film. Les peintres ont beaucoup travaillé les brillances, les ombres, etc. afin de donner de la profondeur à cette couleur impossible.

Vous avez également créé le corps entier pour la scène d'autopsie.

Oui, il a fallu resculpter la tête afin d'obtenir la bonne expression pour le cadavre. Le corps a été fabriqué en mousse de polyuréthane et enveloppé d'une peau en silicone. La partie ouverte sur la blessure a été remplie de petites pièces réalisées en gel de silicone afin que Peter Sarsgaard puisse plonger les doigts dedans...

Venons-en au maquillage de Hector Hammond à présent ; il est vraiment impressionnant. Comment avez-vous conçu les différentes étapes de sa métamorphose ?

Dans le film, le personnage apparaît à trois stades successifs de la transformation, celle-ci consistant en un développement accéléré de la boîte crânienne, sans que le corps ne change. À titre de test, le réalisateur nous a demandé de pousser au maximum le concept, d'aller le plus loin possible dans la taille du cerveau tout en restant « crédible » – si tant est que cela soit possible... Dans la B.D., la tête de Hammond est parfois vraiment immense. Martin Campbell voulait voir ce que cela pouvait donner en trois dimensions. J'ai donc sculpté cette version extrême, mais le studio a rejeté le concept. C'était tellement énorme qu'on avait du mal à accepter la réalité d'une tête aussi disproportionnée. Ce qui fonctionne sur le papier ne peut pas toujours être transposé dans un contexte réaliste. Nous avons donc arrêté la métamorphose à l'étape 4.

Est-ce que vous vous êtes inspiré de la réalité pour sculpter le personnage, de « Elephant Man », par exemple ?

Oui, j'avais une photo d'un squelette d'enfant dont le crâne était fendu en deux. J'ai repris quelques détails pour les intégrer dans la sculpture du dernier stade de la transformation. Par ailleurs, dans certains concepts qui nous a été soumis, seul le crâne se développait, le bas du visage restait inchangé. En trois dimensions, j'ai trouvé que cela ne fonctionnait pas. Ça ne faisait pas crédible. J'ai donc épaissi les joues et surtout le cou afin de rééquilibrer le visage. Les proportions devenaient alors plus vraisemblables.

L'énorme prothèse crânienne était fixée sur la tête de Peter Sarsgaard comme un casque, une sangle venant s'attacher sous le cou de l'acteur. Il a fallu créer un jeu entier de prothèses pour chaque jour de tournage avec le personnage transformé, plus des tirages pour la doublure cascade. Ci-dessous, en bas de page, deux créatures générées par ordinateur. Seuls trois personnages extraterrestres ont été créés à l'aide de maquillages prosthétiques.

Comment se présentait le maquillage ?

À la base, il s'agissait d'un faux crâne en mousse de polyuréthane recouvert d'une peau en silicone. On obtenait ainsi une prothèse relativement légère. Si on avait utilisé du silicone plein, Peter Sarsgaard aurait pu se briser le cou à cause du poids ! Il fallait aussi prendre garde que cet énorme volume ne bouge pas sur la tête lorsque Peter faisait un mouvement brusque. Nous avons donc fixé une bande Velcro sur la prothèse du crâne. On l'attachait sous le cou de manière à ce que la pièce soit parfaitement solidaire de la tête de Peter, comme un casque. L'attache était dissimulée par les prothèses de cou et de joues. L'étape finale comportait neuf prothèses : la tête, le cou qui s'enfilait comme un col roulé, le menton, le nez et la lèvre supérieure, les joues, le front et les oreilles.

Pourquoi avoir séparé le front et la tête ?

Parce qu'avec une prothèse aussi grande, vous devez vous réserver la possibilité de jouer sur le placement. Si le front était intégré dans la prothèse « crânienne », on se retrouvait avec une sorte de casque qui ne pouvait se poser que d'une seule manière, car la partie frontale devait se fondre dans la ligne des yeux.

Mais le crâne de l'acteur reste le même ? Alors la prothèse devrait tomber pile poil, non ?

En théorie, oui, mais dans la pratique, il y a des variations au niveau du matériau. Par exemple, le silicone a tendance à s'étirer sous son propre poids. Aussi, il est préférable d'avoir une certaine flexibilité pour compenser ce phénomène. Et puis, il ne faut pas oublier que le front est une zone de grands mouvements, alors qu'au contraire, le crâne est une zone statique. Il était donc logique de les dissocier au niveau des prothèses dans ce type de configuration. Par contre, pour l'étape intermédiaire, cela n'a pas été nécessaire. La prothèse de tête était encore suffisamment petite pour qu'on puisse la tirer avec le front. Les pièces ont été sculptées en Chavant, moulées en époxy et tirées en silicone.

Avez-vous pu réutiliser la prothèse crânienne sur plusieurs jours de tournage ?

Non, car les bords se fondaient dans les autres prothèses, celles du cou, du front, etc. On ne pouvait pas la récupérer intacte. Du coup, il a fallu en tirer une nouvelle tous les jours, puis la peindre, la poiler, etc., comme les autres prothèses. Au final, entre les différentes versions du maquillage, on a dû fabriquer plus d'une vingtaine de jeux de prothèses pour Hammond, plus d'autres tirages pour la doublure cascade. Celle-ci portait le même maquillage prosthétique que Peter Sarsgaard, il ne s'agissait pas d'un simple masque comme souvent. On a retrouvé Peter quelques semaines après le tournage principal, pour des prises de vues additionnelles. Entre temps, il avait commencé un autre film et nous avons eu la surprise de le voir arriver… avec une barbe ! Il a fallu se débrouiller pour coller les poils et faire en sorte qu'on ne voie pas ce volume supplémentaire sur le cou et les joues.

Quel est votre sentiment sur ce projet aujourd'hui ?

J'ai pris grand plaisir à travailler sur ce film. C'est toujours très amusant de créer des extraterrestres, d'autant qu'il s'agissait ici de vrais personnages avec des dialogues, etc., et pas seulement des aliens anonymes et menaçants comme souvent. J'aurais aimé en faire beaucoup plus, y compris avec de l'animatronique, mais l'immense majorité a été créée en animation 3D. C'est un peu dommage car je trouve qu'un acteur maquillé apporte toujours un plus dans une scène. Il y a quelque chose dans sa présence qui fait que le personnage « fait » plus vrai que les équivalents numériques… ■

FRÉDÉRIC MATHIEU

> « On avait une version tellement extrême de la tête de Hammond que le studio l'a refusée.

COWBOYS & ENVAHISSEURS

LE CONCEPT LE PLUS FOU DE L'ANNÉE POURRAIT BIEN SE TRADUIRE PAR LE FILM LE PLUS « FUN » DE L'ÉTÉ. UN CASTING ALLÉCHANT, UN RÉALISATEUR QUI NOUS A DÉJÀ SURPRIS AVEC *IRON MAN*, UNE HISTOIRE QUI SORT DES SENTIERS BATTUS, DES CRÉATURES SURPRENANTES... DE QUOI DONNER NAISSANCE À UN NOUVEAU CLASSIQUE DU GENRE.

Il fallait oser : imaginer une guerre entre des cowboys et des extraterrestres, quelle idée folle ! Le scénario bien classique du vieux-loup Steve Oedekerk (Bienvenue dans la maison hantée, Evangélion, Alvin et les Chipmunks...) a tout pour quelle soit bien accueillie. Ce plus pas la première fois qu'Hollywood puise de classiques formules et scénarios. On se souvient avec amertume de Kingdom, Wild Wild West (adaptation de la série Les Agents du l'Ouest) de Barry Sonnenfeld, ou les deux versions ratées, comédie et mauvaise parodie, mais oublions.

Ce dernier, conscient que le succès de l'adaptation de Jonah Hex (Jonathan Liebesman) pourrait ne pas faire bonne pub au titre tout fraîchement dégoté, se ravise et sort publiquement les dents sur le mode heavy du titre ! À ce moment-là, il est bien de se dire que, des années plus tard, *Cowboys et Envahisseurs* serait sa troisième production de l'été 2011 à mettre en scène des extraterrestres en visite plus ou moins amicale sur Terre (*Transformers 3*, *Super 8*). 34 ans après *Rencontres du Troisième Type*, Spielberg ne lest toujours pas lassé du sujet...

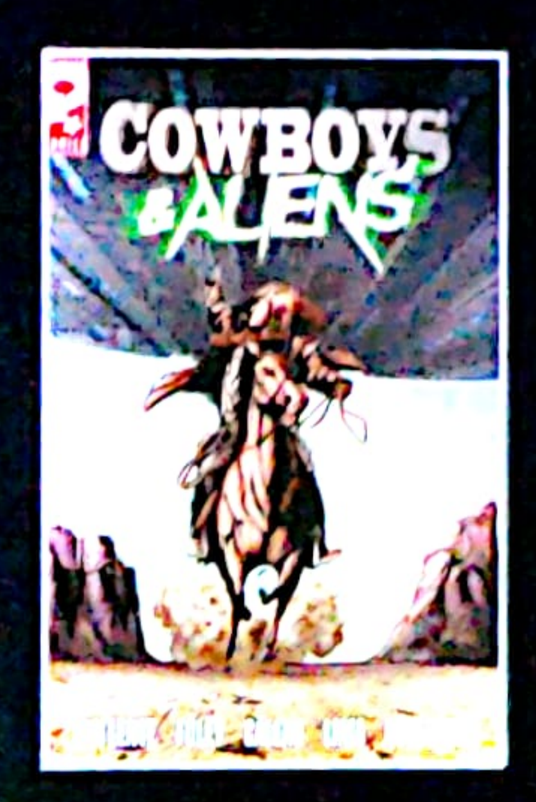
Il s'associe avec Ron Howard pour produire le film et confie l'écriture du scénario à Mark Fergus et Hawk Ostby (*Iron Man*), puis Steve Oedekerk (*Bienvenue dans la maison hantée*). L'équipe, dirigée successivement à partir de cette de la BD, les auteurs avouent qu'ils se sont passés sur l'aspect du dessin de couverture et non pas du contenu. Le scénario finale qui s'adapte pour le cinéma de *Star Trek* et de la saga *Transformers*, Alex Kurtzman et Roberto Orci, lauréats décrochent également un titre de producteur. Les deux hommes s'associent à Damon de la même façon l'argent nécessaire et l'argent [illegible] ce qui aboutit [illegible] ; l'idée sans les dépenses [illegible] impossible. Il y a des personnages compliqués, une situation de crise... Il s'agit juste un film de cowboys, ça serait déjà un excellent western, et si c'était juste une histoire d'invasion extraterrestre, ça donnerait un super film de SF. En combinant les deux, on obtient un résultat... magique.

RETOUR AUX SOURCES

En juillet 2009, Kurtzman et Orci se rendent à Comic Con, la grande messe du fantastique, afin d'y promouvoir *Star Trek* qui s'apprêtait à sortir dans les salles. Ils rencontrent le réalisateur Jon Favreau qui, de son côté, présentait *Iron Man 2*. Le trio aborde le projet et, identité, Favreau se retrouve aux commandes du film.

Tout naturellement, le cinéaste fait appel aux équipes qui avaient si bien su transposer le monde d'*Iron Man* sur grand écran, à savoir ILM pour les effets visuels et Legacy Effects pour les effets de maquillage. Dès le départ, Favreau et les producteurs tombent d'accord sur le fait que les extraterrestres doivent être créés à l'aide d'effets de maquillage

ou d'animatronique, et non pas uniquement en images de synthèse. L'équipe souhaite renouer avec l'esprit des classiques du genre, comme *Rencontres du Troisième Type*, *E.T.*, *Alien*, ou encore *Predators*. Des films dans lesquels les créatures sont réelles, présentes sur le plateau, ce qui a sans doute largement contribué à leur statut d'icônes aujourd'hui, alors qu'on est bien en peine de se souvenir de la plupart des aliens créés en 3D depuis dix ans…



"On cherchait à retrouver le style des films fantastiques d'avant l'animation 3D, la manière subtile dont ils présentaient les extraterrestres," explique Favreau. "Ces films jouaient avec notre esprit, les réalisateurs savaient évoquer les créatures sans les montrer, comme on raconterait une histoire le soir devant un feu de camp. Prenez *Jurassic Park*, tout le monde se souvient du tyrannosaure, mais moi, ce qui m'a inspiré, c'est la scène du gobelet dans laquelle on voit la surface de l'eau commencer à onduler sous les vibrations des pas du dinosaure qui approche… On voit juste de l'eau qui tremble, et pourtant, cela suffit à générer une vraie tension. Je voulais faire naître le même sentiment d'angoisse et d'excitation mêlées."

ANIMATRONIQUE TOUJOURS

À Legacy Effects, Shane Mahan supervise le projet qui va s'avérer être l'un des plus sophistiqués de l'histoire du studio en termes d'effets de créature. La morphologie des aliens est en effet très particulière. Mélange d'amphibien, d'insecte et de créature marine, le corps mesure 2,40 mètres de haut… "Non seulement le design est quelque chose que vous n'avez encore jamais vu, mais la manière innovante dont nous l'avons fabriqué fait qu'on ne peut pas deviner les techniques qui ont été utilisées. Steven voulait que le « visage » de l'extraterrestre ait de la personnalité, avec des yeux, un front et une bouche, quelque chose que les gens pourraient identifier." Une tête animatronique qui réservera quelques surprises aux spectateurs…

Même approche traditionnelle pour les effets visuels, avec un usage généreux de miniatures créées par New Deal Studios et Kerner Optical (ancien atelier maquettes de ILM), le tout placé sous la supervision experte de Roger Guyett d'ILM.

> "Le design de la créature est quelque chose que vous n'avez encore jamais vu…

De quoi donner naissance à un film hybride qui pourrait bien créer la surprise cet été. Jon Favreau saura-t-il combiner le western et la SF aussi bien que Barry Sonnenfeld avait mélangé comédie et SF dans *Men In Black* ? Réponse le 24 août prochain… ■

PHILIPPE DESROIS

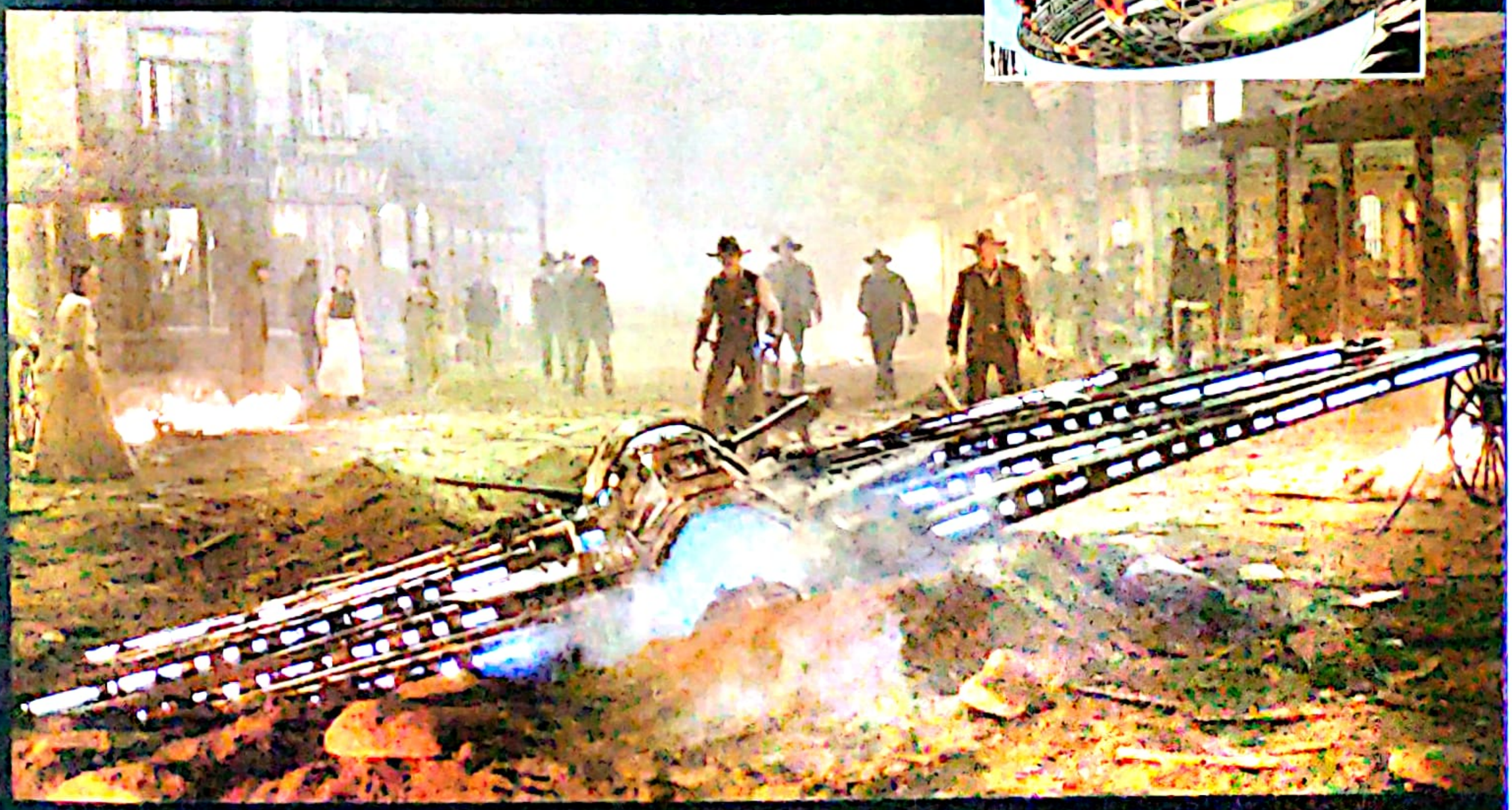


Photo © Spectral Motion

ATTACK THE BLOCK

DANS CETTE COMÉDIE HORRIFIQUE, CE NE SONT PLUS LES MARINES QUI DÉFENDENT LE MONDE FACE AUX MÉCHANTS ALIENS, MAIS LES ADOS D'UNE BANLIEUE DÉFAVORISÉE. L'OCCASION POUR MIKE ELIZALDE ET SON ÉQUIPE DE SPECTRAL MOTION DE CRÉER UN EXTRATERRESTRE AUSSI ORIGINAL QUE MORDANT...

01

02

03

04

05

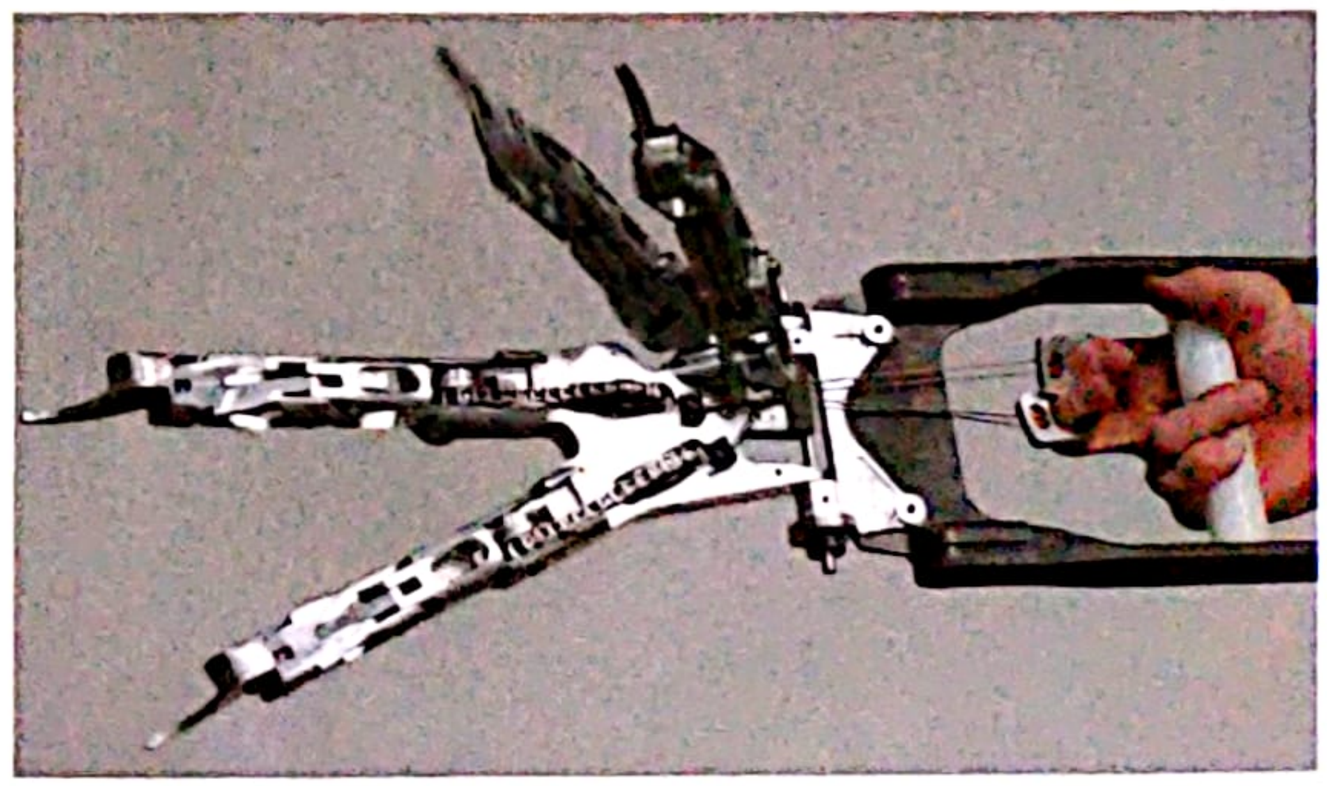
06

07

08

Mike Elizalde : "Lorsque j'ai vu les premières esquisses, j'ai tout de suite adoré le design. C'était quelque chose que je n'avais jamais vu. Le réalisateur Joe Cornish voulait une créature sauvage, pleine d'épines, avec une fourrure plus noire que noir et des dents qui brillaient dans la nuit..." Page opposée, l'alien mâle était un acteur dans un costume équipé d'une tête animatronique. L'interprète portait soit des extensions mécaniques des mains (ci-contre), soit des extensions statiques qui reproduisaient le poing fermé pour les plans de marche ou de course.

Les extraterrestres sont, suivant les plans, des personnages animés en 3D par Double Negative, ou bien des créatures fabriquées par Spectral Motion, la société de Mike Elizalde *(Hellboy, Les Quatre Fantastiques, X-Men III)*. Les créatures ont d'abord été définies de manière générale par des dessins d'ambiance (ci-contre), puis les détails ont été travaillés avec des illustrations plus précises.



J'ai tout de suite adoré le design, c'est quelque chose qu'on avait encore jamais vu.

Une fois le design définitif approuvé (ci-dessus), Spectral Motion a réalisé un prototype en deux versions : l'une avec la fourrure intégrée dans les formes (ci-contre) et l'autre avec la peau seule (ci-dessous). Cette dernière a servi de base pour la sculpture grandeur nature, et aussi pour la modélisation de la créature 3D. L'équipe comprenait environ 25 personnes, dont les sculpteurs Mario Torres (ci-dessous), Norman Cabrera, Dave Grasso, Neil Winn et Chris Garnas. Spectral Motion n'a disposé que de deux mois pour créer les différentes versions de la créature.

Les têtes animatroniques étaient munies d'un système d'éclairage des crocs (tirés en résine). Cette lueur a ensuite été accentuée par retouche numérique afin de renforcer l'aspect étrange des créatures. Ci-dessus, Tim Gore et Neil Winn peaufinent la peinture du costume de l'alien femelle, lequel était moins massif et dépourvu de fourrure. La créature a été sculptée en Chavant NSP Medium et moulée en époxy et fibre de verre.

Ci-dessus, Neil Winn et Norman Cabrera en train de peindre un « cadavre » d'alien femelle destiné à être manipulé par les acteurs. Comme il devait rester inerte, les membres et le corps pouvaient être plus fins que sur la version mobile (ci-contre). La peau de la créature a été tirée en mousse de latex, tandis que pour la version mâle, il s'agissait de blocs de mousse de polyuréthane sculptés et montés sur un justaucorps, le tout étant couvert de fourrure. Seule la tête était en mousse de latex. Pendant le tournage, les interprètes étaient souvent suspendus à des câbles qui facilitaient leurs mouvements. ■
FRÉDÉRIC MATHIEU

SUPER 8

J.J. ABRAMS REND UN VIBRANT HOMMAGE DU CINÉMA FANTASTIQUE DE SON ENFANCE, CELUI DES ANNÉES 1980, ÉPOQUE BÉNIE OÙ LES CINÉASTES SAVAIENT ENCORE FAIRE RÊVER EN SUGGÉRANT PLUS QU'EN NE MONTRANT. UN HOMMAGE POUR LEQUEL IL A TOUTEFOIS FAIT APPEL AU MEILLEUR DE LA TECHNOLOGIE DES ANNÉES 2010.

Ah… les films des années 1980… Tous ceux qui ont vécu cette époque se souviennent avec émotion de la manière dont une nouvelle génération de cinéastes avait « inventé » un style de cinéma fantastique qu'on avait encore jamais vu jusqu'alors. Des divertissements grand public, remplis d'humour et dopés aux effets spéciaux. Steven Spielberg en avait été la cheville ouvrière, que ce soit en tant que réalisateur *(Rencontres du Troisième Type, E.T., Indiana Jones)* ou plus encore, en tant que producteur *(Gremlins, Les Goonies, Retour vers le Futur, Le Secret de la Pyramide…)*. Ces films avaient en commun un style visuel très reconnaissable, et un ton bien particulier. La patte « Spielberg », en quelque sorte.

Super 8 est une sorte de retour au cinéma de cette époque. On y retrouve la même ambiance de mystère, les mêmes enfants ou adolescents au cœur de l'histoire, la même imagerie colorée avec force faisceaux lumineux. Normal que J.J. Abrams ait été telle-

ment influencé par Steven Spielberg : le cinéaste a été embauché à l'âge de 15 ans pour restaurer les films de jeunesse du « maître », tournés en Super 8 ! Spielberg avait remarqué les réalisations amateurs de Abrams, suite à un article de presse.

Super 8 est né de la combinaison de deux idées qui trottaient dans la tête de J.J. Abrams : une histoire de jeunes cinéastes amateurs qui se retrouvent témoins d'un événement extraordinaire, et l'évasion d'un extra-terrestre de la fameuse Zone 51. Une idée qui a tout de suite séduit Spielberg, lequel a accepté de produire le film. Abrams fait appel à des collaborateurs de longue date de son prestigieux producteur, à commencer par Gary Rydstrom et Ben Burt pour les effets sonores, et Dennis Muren pour les effets visuels à ILM. Légende vivante de la profession, ce dernier a décroché pas moins de six oscars, dont quatre en collaborant avec Steven Spielberg. Son rôle sur *Super 8* a été d'apporter son immense expérience de l'image, et de s'assurer que l'esprit visuel des années 80 était bien respecté. Le travail de création proprement dit est assuré par les superviseurs Kim Libreri et Russell Earl.

CATASTROPHE SIMULÉE

Les effets visuels concernaient trois grandes séquences : le déraillement d'un train de marchandises dans une petite gare, la construction en accéléré d'un vaisseau spatial, et l'extraterrestre lui-même. Immédiatement, ILM se lance à fond dans la création de la scène du train. J.J. Abrams souhaite en effet que les images soient prêtes pour la sortie de *Iron Man 2*, le 7 mai 2010. Cette scène constitue selon lui le teaser idéal : elle donne envie de voir le film sans rien révéler… Problème : ILM ne dispose alors que de quatre semaines pour tout créer de A à Z !

L'équipe commence par modéliser le train à partir de documents de référence sur l'architecture des wagons militaires des années 70. Peu d'images existent sur des déraillements de train en direct, les animateurs doivent se reposer sur une simulation de corps rigides. Chaque wagon se voit attribuer un poids et des dimensions précis, puis l'ensemble est lancé à une vitesse donnée sur des rails numériques. En variant ces paramètres et quelques autres (torsion du métal, résistance des attaches de wagons, etc.), l'équipe parvient à obtenir un résultat réaliste, mais sans grand relief. Comme souvent, la simulation doit être retouchée par des animations manuelles. Un wagon est projeté

Les étranges cubes découverts dans le train par les jeunes héros vont se révéler essentiels pour la suite des événements.

Photos © Paramount Pictures

La scène du déraillement plonge les jeunes personnages au cœur de l'action grâce à un savant mélange d'effets pyrotechniques réels et de simulations 3D (ci-contre).

plus près de la caméra, des débris voltigent ici et là, l'effet « d'accordéon » du convoi est accentué… Le but est de livrer une catastrophe la plus spectaculaire possible, tout en restant dans le domaine du plausible. L'animation est complétée par des simulations de fluides pour les explosions.

Une fois le teaser terminé, une grande partie de la scène devra être recommencée pour le film lui-même. L'action s'avère en effet différente dans le scénario : le déraillement survient en gare, et non pas au milieu du désert, mais à l'époque, le décor n'était pas prêt. Autre différence majeure, la scène dans le film est entièrement présentée du point de vue des enfants. Le spectateur voit ce qu'ils voient, sans que la caméra ne s'élève jamais pour une vue d'ensemble sur la catastrophe en train de survenir. Une manière pour Abrams de placer les personnages – et le public – au cœur de l'action. Abrams et ses monteurs réussiront quand même à réutiliser les trois quarts des plans du teaser.

FIN DU MONDE

Le décor de la gare comprend un bâtiment principal, un champ mitoyen (planté spécialement), et plusieurs dizaines de mètres de voies ferrées. ILM prolonge ces derniers jusqu'à l'horizon, puis complète l'environnement de la gare. Une fois filmée la première partie de la scène, le décor est complètement remodelé pour représenter le site après le déraillement. À l'aide de grues puissantes, l'équipe met en place une douzaine de vieux wagons désaffectés récupérés à la casse. Les techniciens se basent sur des photos de crashes réels pour déformer les cloisons, arracher des éléments, et imbriquer les wagons les uns dans les autres. Le décor est complété par des centaines de débris au sol et l'installation de plusieurs foyers d'incendie qui pouvaient être allumés sur commande.

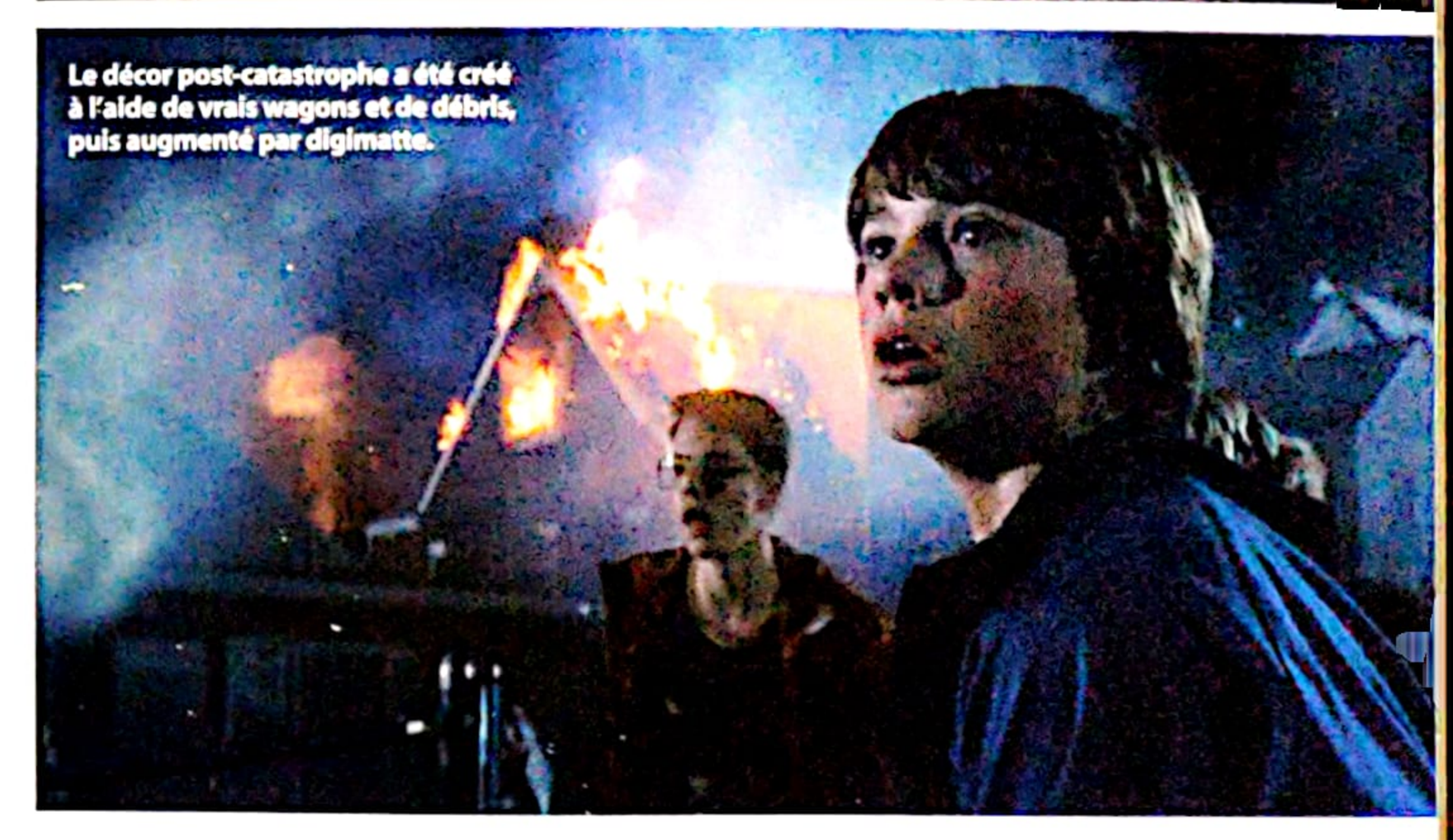
Au cours de l'action, un wagon est projeté sur le quai et traverse littéralement la gare, pulvérisant l'édifice et ce qu'il contient. L'effet est réalisé en tirant une sorte de bélier vert d'une tonne dont l'avant reproduisait la forme d'un wagon. L'engin est tracté à grande vitesse au travers du décor, tandis que des explosions sont déclenchées autour de lui. Le genre d'effet qu'il vaut mieux ne réaliser qu'une fois… Pour être sûr de ne rien manquer de l'action, J.J. Abrams filme la scène avec pas moins de neuf caméras. Par la suite, le bélier sera remplacé par un wagon numérique animé en 3D par ILM.

La séquence se poursuit avec les enfants fuyant dans ce paysage de fin du monde, tandis que les wagons continuent de s'empiler derrière eux. Par mesure de sécurité, les scènes les plus dangereuses sont tournées en deux parties : une première prise avec les enfants dans le décor « inerte » devant un fond vert, et une deuxième prise sur le décor avec les explosions. Le directeur de la photographie Larry Fong *(Watchmen, Sucker Punch)* fait alors intervenir des effets d'éclairage interactifs qui illuminent les acteurs de manière sporadique pour suggérer une explosion à tel ou tel endroit du décor. Les enfants regardent alors à cet endroit précis, et c'est là, par la suite, que les effets visuels ajouteront un événement particulier du déraillement. De la sorte, les personnages et la catastrophe sont visuellement liés l'un à l'autre.

DE L'AIDE POUR ILM

Certains plans des enfants devant l'incendie sont filmés en direct, mais avec de longues focales qui écrasent les distances et font croire que les personnages sont plus proches de l'action qu'en réalité. Souvent, à cause de la configuration chaotique du décor, l'utilisation

Le décor de la catastrophe ferroviaire a été prolongé par ILM, puis agrémenté de figurants animés par ordinateur.



Le décor post-catastrophe a été créé à l'aide de vrais wagons et de débris, puis augmenté par digimatte.

d'un fond vert est impossible. L'équipe doit faire confiance au département rotostocopie pour assurer le détourage des comédiens et créer d'un cache qui permettra d'intégrer le déraillement derrière eux.

Faute de temps pour générer les dizaines de plans, la scène du déraillement est partiellement sous-traitée par Scanline VFX, société reconnue pour ses compétences en matière de simulation de fluides : le tsunami de *2012*, c'était eux ; celui de *Au-delà* de Clint Eastwood aussi. Les graphistes s'avèrent maîtriser tout aussi bien les simulations dynamiques de corps rigides. L'animation est réalisée en simulation dans un logiciel développé en interne, puis reprise et prolongée en key frame dans Maya. L'un des soucis de l'équipe est de mettre en évidence la masse énorme de ces wagons chargés de matériel. On sait que le péché mignon de l'animation 3D, c'est la mauvaise gestion des masses, comme avec ces superhéros qu'on croirait parfois aussi légers qu'une plume. Les simulations de base sont donc « accentuées » par des simulations secondaires destinées à souligner la sensation de poids.

Les foyers d'incendie déjà présents dans le décor sont renforcés par des dizaines d'explosions générées par ordinateur et synchronisées à l'animation des wagons. Scanline préfère utiliser des simulations réalisées dans son logiciel maison, Flowline, plutôt que de dépendre de prises de vues d'explosions réelles où la lumière, l'angle ou la focale ne sont pas toujours idéaux.

EFFETS ALIENS

Tandis que Scanline se concentre sur la scène du déraillement, ILM s'attache à réaliser le vaisseau spatial extraterrestre. Ce sera la scène la plus complexe de tout le film. L'engin se forme en effet à partir d'innombrables pièces métalliques « aspirées » dans l'environnement autour de lui. ILM développe pour cela une simulation basée sur quelque quinze millions d'objets individuels. L'effet s'avère tellement complexe qu'aucun logiciel disponible n'est capable de le simuler. ILM fait alors appel au département infographie de la prestigieuse université de Stanford, avec lequel elle a depuis plusieurs années un accord d'échange de technologies. Les surdoués de l'université proposent alors un code spécifique qui va permettre de débloquer la situation. Il faudra jusqu'à 24 heures de calcul par image…

Parallèlement, l'équipe ILM donne naissance à Cooper, l'extraterrestre du film. Une fois encore, J.J. Abrams a fait confiance à l'illustrateur Neville Page pour l'imaginer. Page avait déjà créé le monstre de *Cloverfield*, mais aussi la créature de *Star Trek*. On lui doit par ailleurs le design des créatures de *Avatar*, *Piranha*, *Green Lantern*, et de nombreux effets pour *Tron : L'Héritage*.

J.J. Abrams a toujours été adepte de la suggestion au cinéma. Comme dans *Cloverfield*, la créature n'est pas dévoilée entièrement avant la fin. Le cinéaste renoue là avec l'approche utilisée par Steven Spielberg sur *Les Dents de La Mer* ou *Rencontres du Troisième Type*, ou par Ridley Scott sur *Alien*. La créature apparaît de manière fragmentaire, fugitive, et ce n'est que lors du dénouement qu'on découvre sa morphologie quadrupède. Au départ, le concept prévoyait un personnage évoluant sur deux pattes. ILM a même filmé plusieurs séances de motion capture avec l'acteur Bruce Greenwood (le capitaine Pike dans *Star Trek*). Mais ces tests ont mis en évidence le fait que la présence d'un corps humain à la source de l'animation rendait celle-ci trop prévisible, trop ordinaire. Abrams a donc opté pour une animation purement manuelle, sans motion capture. La locomotion à quatre pattes rendait le personnage beaucoup plus mystérieux. Plus effrayant aussi, comme les étranges aliens à trois pattes de *La Guerre des Mondes* de Steven Spielberg.

Spielberg dont l'aura et la « patte » auront décidément plané sur ce film du début à la fin. Pour la plus grande joie des nostalgiques du cinéma des années 80. ■

FRÉDÉRIC MATHIEU

> « Il existe deux versions du déraillement, celle du teaser et celle du film.

LE SANG DES TEMPLIERS

LE MOYEN-ÂGE ÉTAIT UNE ÉPOQUE D'UNE EXTRÊME BRUTALITÉ, ET LE FILM DE JONATHAN ENGLISH NOUS LE RAPPELLE GRÂCE À DES MAQUILLAGES DE PAUL HYETT.

Superviseur des effets de maquillage, Paul Hyett *(The Descent)* raconte son aventure sur le film : "L'équipe technique était exceptionnelle. Il y avait le chef opérateur de *Pitch Black*, le chef décorateur de *Terminator 2*, la chef costumière de *Fisher King*, le réalisateur de seconde équipe de *Green Zone*... Une concentration de talents comme j'en avais rarement connue. J'ai travaillé sur le projet pendant quatre ou cinq mois. Le gros de mon travail a consisté à créer les effets de blessure et de mutilation. J'ai beaucoup travaillé avec l'équipe des effets visuels pour associer les techniques de maquillage avec les trucages numériques, l'un venant compléter l'autre. Lorsque l'effet est bien pensé, le résultat est remarquablement réaliste. Par exemple, un effet de tête tranchée était réalisé en filmant l'action deux fois : une première prise avec l'acteur et l'épée qui simule le mouvement vers son cou, et une seconde prise avec l'épée tranchant une fausse tête placée au même endroit. Les effets visuels se chargent ensuite de substituer la fausse tête à la vraie tête de l'acteur au bon moment..."

P.H. "Le film nécessitait aussi des maquillages prosthétiques, comme cet effet de lépreux (ci-contre) réalisé à partir d'une dizaine de prothèses génériques en silicone. Pour les effets de blessure, nous avons beaucoup utilisé une technique hybride maquillage/numérique : l'acteur est filmé dès le début du plan avec une plaie béante sur le visage ou le corps, mais l'effet est gommé de l'image dans la première partie de l'action, et au moment où le coup survient, la prothèse est révélée, simulant l'apparition soudaine de la blessure."

Le réalisateur Jonathan English a cherché à mettre en évidence la violence inouïe des combats à l'arme blanche à cette époque : "Malgré le contexte historique et tous ces acteurs prestigieux, je voulais faire un vrai film d'action, violent et réaliste. Très peu de films montrent la réalité d'une attaque à la hache par exemple, et le fait qu'il faut frapper à deux ou trois reprises. Je voulais montrer ce que ces armes faisaient aux gens. Quand une arme de plusieurs kilos vous frappe à 50 km/h, les dégâts sont terrifiants. Voir « en vrai » ce que font ces armes est assez dur. C'est une violence réelle qui n'avait encore jamais vraiment été montrée au cinéma."

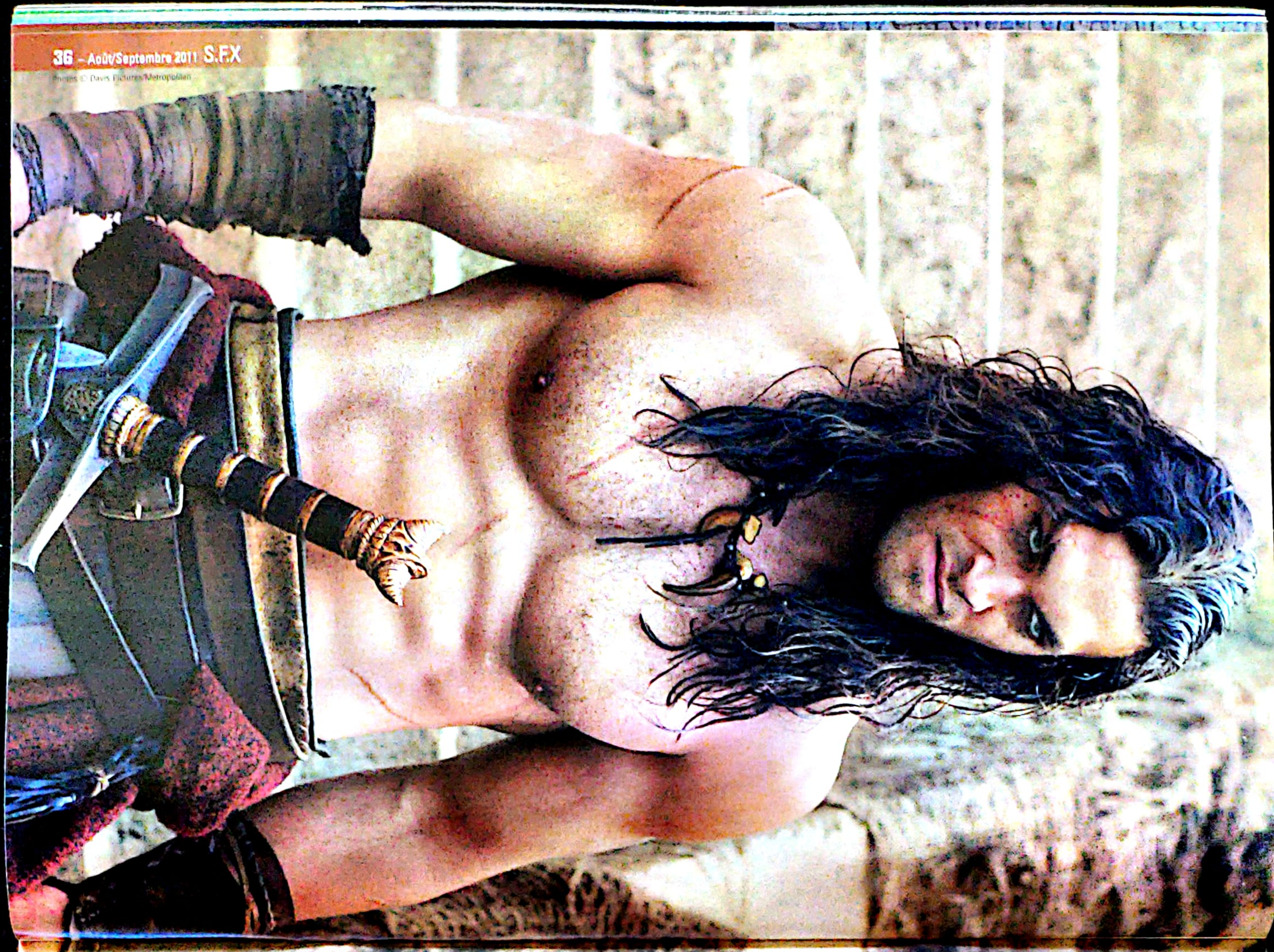
La scène la plus violente du film est sans doute l'exécution du personnage interprété par Brian Cox – avec tout le raffinement dont l'époque était capable. "Pour montrer Albany se faire trancher les bras, nous avons fabriqué des répliques des membres de l'acteur," explique Paul Hyett. "La scène a été tournée en trois parties : l'acteur avec le mouvement de hache simulé sur son bras, un faux bras tranché en direct, et l'acteur avec une manche verte glissée sur son bras afin d'être effacée de l'image. Les trois prises ont été combinées par ordinateur. Nous avons également créé une réplique du corps entier de l'acteur, un mannequin articulé qui a été projeté sur un mur. Des poches de sang éclataient au moment de l'impact..."

P.H. : "L'effet de corps tranché en deux a été réalisé sur fond vert à l'aide d'un mannequin articulé manipulé par quatre techniciens vêtus de vert. Je voulais qu'au moment où l'épée tranche le corps, le personnage semble encore vivant. Avec un simple mannequin statique, il aurait déjà eu l'air d'un mort. Pour ce faire, nous l'avons animé en direct afin qu'il tombe sur les genoux sous l'impact de l'épée. Les animateurs ont ensuite été effacés de l'image. Le corps était en silicone sur une structure en mousse de polyuréthane. Parmi nos multiples missions sur ce film, il y avait aussi des dizaines d'effets de cicatrices plus ou moins anciennes sur les personnages. Elles ont toutes été créées à l'aide de prothèses transfert en Bondo."

P.H. : "J'ai toujours voulu créer des effets de blessure ouverte sur les couches graisseuses du corps, et non pas sur des muscles. Ce look jaunâtre est très intéressant visuellement. Ci-contre, la flèche était fixée sur une plaque dissimulée par une prothèse en mousse de latex. Comme il fallait éviter la transparence et que le plan était très rapide, le latex fonctionnait très bien." ■

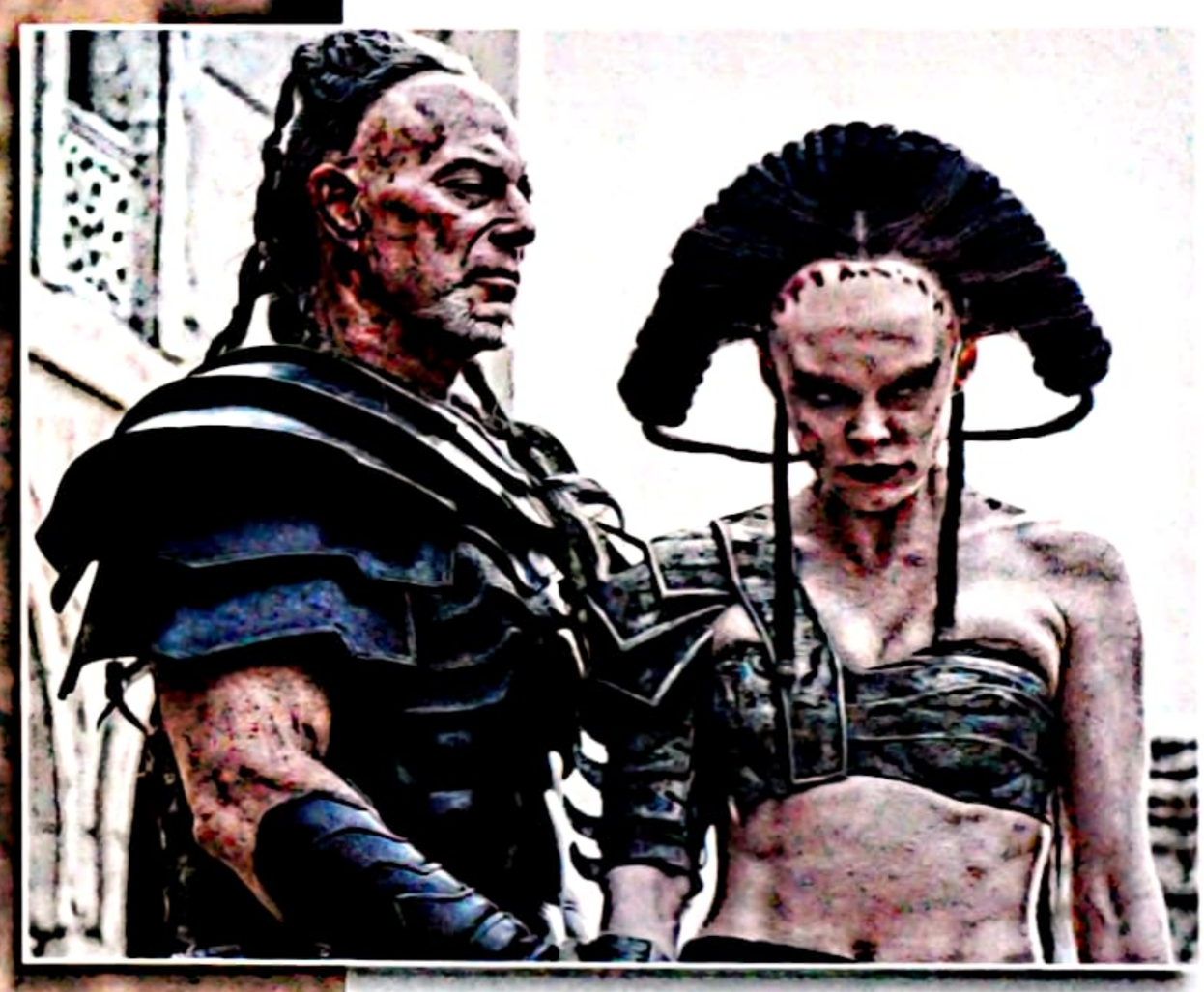
FRÉDÉRIC MATHIEU

Photos © Davis Pictures/Metropolitan



CONAN

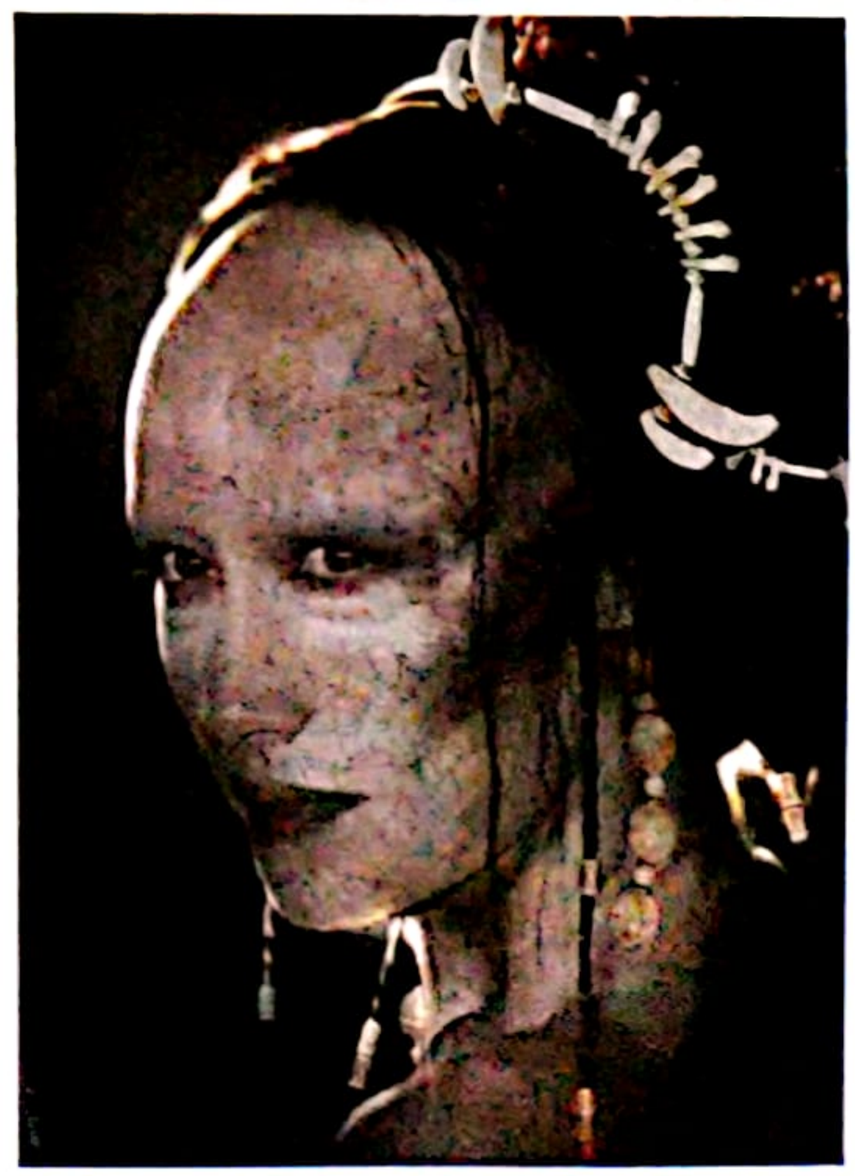
LE BARBARE LÉGENDAIRE REVIENT SUR LES ÉCRANS DANS UN FILM BRUTAL ET SANS CONCESSION OÙ L'HÉMOGLOBINE COULE À FLOTS. TRENTE ANS APRÈS LE CLASSIQUE DE JOHN MILIUS, CONAN POURRAIT BIEN CONNAÎTRE UNE SECONDE VIE SUR LES ÉCRANS. RENCONTRE AVEC LE CRÉATEUR DES SANGLANTS MAQUILLAGES.



SHAUN SMITH
Co-superviseur des effets de maquillage

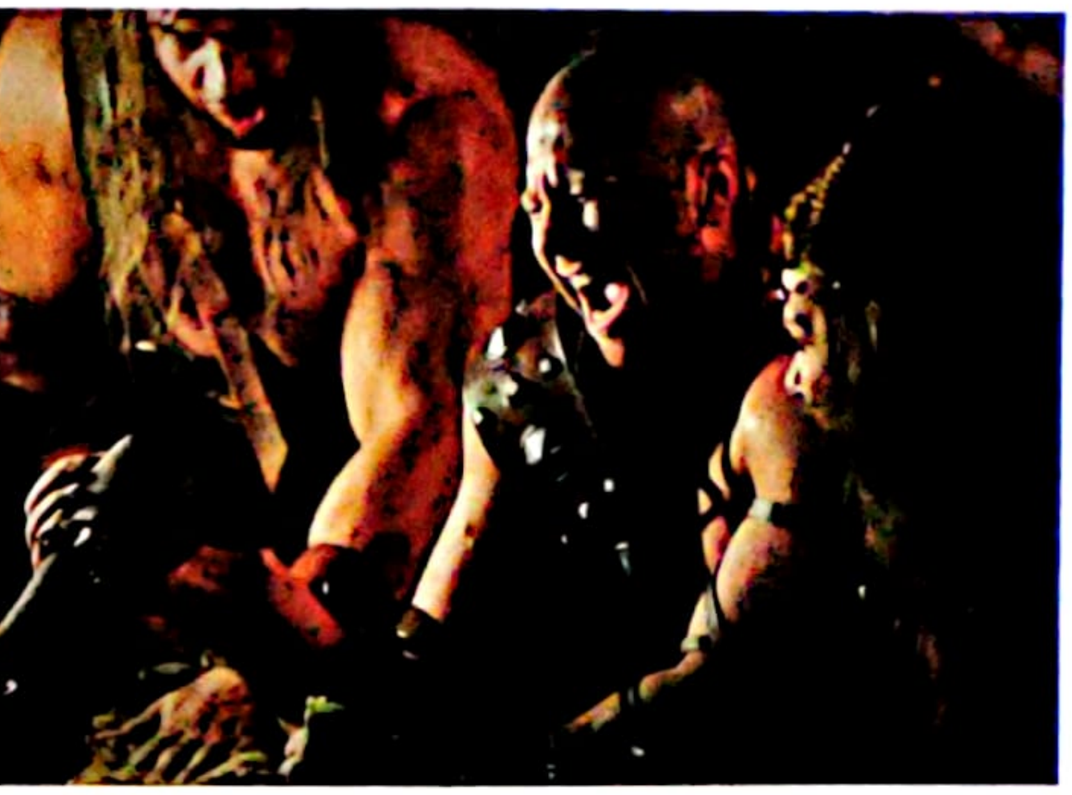
Shaun Smith a débuté dans le métier en 1989 sur *Tremors*. Après différents projets, il devient en 1995 le chef d'atelier de Kevin Yagher et supervise *Volte/Face* ou encore *Starship Troopers*. À partir de 1997, il est maquilleur freelance. En 2003, il crée avec David Anderson les zombies de *L'Armée des Morts*, puis supervise avec Mark Rappaport une partie du *Monde de Narnia* et la totalité des maquillages de *300* (voir S.F.X 127).

Ci-contre, l'un des premiers concepts pour la sorcière Marique. Rose McGowan portait une prothèse qui lui recouvrait la moitié avant du crâne, tandis que Stephen Lang portait un faux nez et une cicatrice en prothèse transfert. Les cheveux étaient une perruque posée sur son crâne rasé. À gauche, le maquillage de Jason Momoa comprenait une dizaine de cicatrices en prothèses transfert.



S.F.X – Vous avez supervisé *Conan* en collaboration avec Scott Wheeler...

SHAUN SMITH - Oui, je l'avais engagé comme chef d'atelier sur *300* et nous nous étions très bien entendus. Lorsque le projet *Conan* est arrivé, nous avons décidé de former un partenariat pour traiter le film ensemble. Nous étions à la fois responsables du maquillage traditionnel et superviseurs des effets de maquillage. Le travail était considérable, très difficile, mais j'avais tou-



Shaun Smith (à gauche, cagoule sur la tête) a créé l'effet du bras cassé à l'aide d'un faux avant-bras doté d'une armature en deux parties reliées par de puissants aimants. L'acteur tenait son vrai bras sous la table et manipulait le faux bras à l'aide d'un axe en métal. Il devait pousser très fort pour décoller les aimants, ce qui projetait l'armature contre la peau en silicone. Ci-dessous, David Snyder sculpte une tête tranchée pour la scène « d'initiation » du jeune Conan.

les prothèses de cicatrices et de blessures par centaines certains jours… Dans certains cas, les blessures et les plaies ont été sculptées directement sur les acteurs à partir d'un silicone à prise rapide.

Parlons à présent des personnages. Comment avez-vous créé le look de Ahkun, l'homme de main du méchant ?

Le personnage est interprété par Nathan Jones, un ancien champion de catch. Scott et moi sommes des fans des sports de combat comme la boxe ou le Mixed Martial Arts [ndlr - sport de combat ultra violent]. Du coup, le design s'inspire franchement du visage tuméfié des boxeurs après un combat. Pendant un moment, nous avons joué avec l'idée de tirer le look vers un homme singe, comme celui dessiné par Frank Frazetta dans une célèbre illustration des livres *Conan*, mais nous avons préféré que le personnage soit plus réaliste que fantastique. Si vous vous souvenez bien, il y avait déjà un homme singe dans *Conan le Destructeur*, et nous voulions éviter de reproduire le même look. L'idée était de faire de Ahkun un vrai dur à cuire.

Qu'en est-il de Marique, la sorcière ?

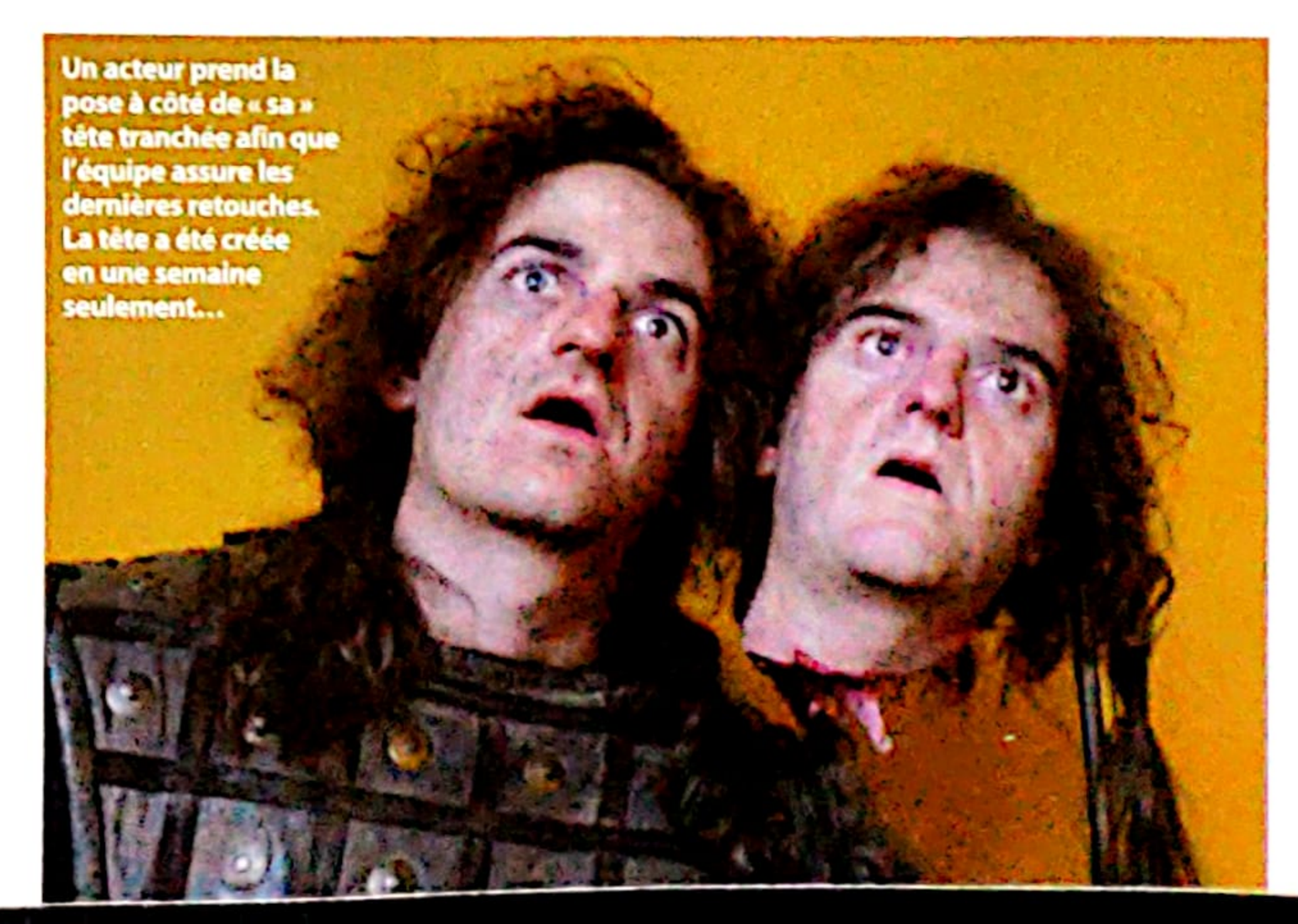
C'est Rose McGowan qui l'interprète. Comme nous étions pressés par le temps, Scott a été obligé de sculpter le maquillage pendant un week-end, dans sa propre chambre d'hôtel ! Le front a été tiré en silicone, et il fallait que les prothèses soient parfaites car Rose a une peau extrêmement fine et lisse, et la moindre imperfection dans le maquillage sautait aux yeux. Les ongles ont été fabriqués par le département des accessoires.

Parlez-nous à présent des Guerriers des Sables.

Ces trois personnages apparaissent lorsque Marique lance un sortilège à partir de sable. Comme souvent, le design a beaucoup évolué pour revenir finalement au tout premier concept ! Au départ, ce look avait été conçu pour d'autres personnages, des êtres magiques capables de changer de forme, mais ils ont été éliminés du scénario. Marcus a trouvé que leur design fonctionnerait très bien pour les Guerriers des Sables. Ce sont les seuls personnages que nous ayons créés en mousse de latex, tous les autres effets sont en silicone ou en prothèses transfert. Le maquillage comportait sept prothèses : la tête, le visage, le cou, les épaules, la poitrine, le ventre, le dos, plus de multiples veines individuelles qu'on posait par-dessus. Une fois le maquillage posé et peint, on ajoutait une couche de boue humide, en réalité un mélange de plusieurs produits qui se craquelaient au séchage. Il y avait également de fausses dents et des verres de contact. L'ensemble du processus prenait entre cinq et six heures. Par la suite, lorsque la bande-annonce est sortie, j'ai vu un commentaire sur Internet où l'auteur parlait des Guerriers des Sables « créés par ordinateur ». Ça m'a bien fait rire… ■

PHILIPPE DESROIS

> **Pour les scènes de bataille, j'ai fait venir un conteneur entier de faux cadavres.**



Un acteur prend la pose à côté de « sa » tête tranchée afin que l'équipe assure les dernières retouches. La tête a été créée en une semaine seulement…

À gauche, le concept original pour le personnage de Remo, et à droite, le résultat final, avec un autre motif de tatouage et une perruque particulièrement originale. Le responsable des perruques avait supervisé *Apocalypto*.

jours rêvé de faire un *Conan*. Alors vous imaginez mon excitation… J'ai un ami d'enfance qui est lui aussi fan du personnage, et j'ai réussi à le faire engager comme figurant « barbare ». Il était au paradis ! Moi-même, je me suis laissé pousser la barbe en espérant convaincre Marcus Nispel de me donner un petit rôle, mais ça n'a pas pu se faire. Par contre, comme il avait lui aussi une barbe très fournie, certains ont fini par me surnommer « mini Marcus » ! [Rires]

Quels types de maquillages le film demandait-il ?

Il y avait une dizaine de personnages à créer avec des maquillages prosthétiques, des centaines de figurants à maquiller, de très nombreux effets de blessure et de mutilations, beaucoup de cicatrices, de tatouages, de poussière… et des litres de sang ! Avec le département des effets spéciaux et celui des costumes, nous avons décidé d'utiliser le même sang afin d'éviter tout problème de continuité. L'équipe des effets spéciaux a commandé 200 litres en Angleterre, mais ça n'a pas suffi. Il a fallu en commander 50 litres de plus par la suite !

Comment s'est déroulée la préparation ?

Nous avons bénéficié d'une longue période de préparation, mais elle n'a pas servi à grand-chose car on ne pouvait pas commencer les effets avant d'avoir le scénario définitif. Finalement, tous les maquillages ont été créés sur place, en Bulgarie, alors même que le tournage avait déjà commencé. Les acteurs ont été engagés très tard. Ron Perlman, par exemple, est arrivé un ou deux jours avant le tournage seulement. Il a fallu concevoir son maquillage en une journée ! C'était d'autant plus délicat qu'on devait prévoir un changement d'âge du personnage pendant le film. Le scénario n'arrêtait pas de changer, ce qui faisait qu'on ne pouvait pas vraiment anticiper sur les besoins, et comme il fallait importer la plupart des matériaux, on était parfois coincés. Le budget nous obligeait à être prudents avec le matériel, on ne pouvait pas se permettre d'acheter des tonnes de produits à l'avance, juste « au cas où ». Le poste « perruques » était très important sur ce film, et l'équipe a eu très peu de temps pour retravailler les centaines de postiches que le superviseur coiffures Aldo Signoretti *(Apocalypto)* avait amenées avec lui. Un autre problème était la difficulté à s'approvisionner en matériel effets spéciaux. On ne trouvait pas grand-chose sur place, et il fallait tout faire venir par avion. Vers la fin du tournage, il y a eu l'éruption du volcan en Islande, et le trafic aérien a été interrompu. Du coup, plus de mousse de latex – entre autres choses ! Nous avons dû réutiliser les mêmes prothèses pendant une semaine entière…

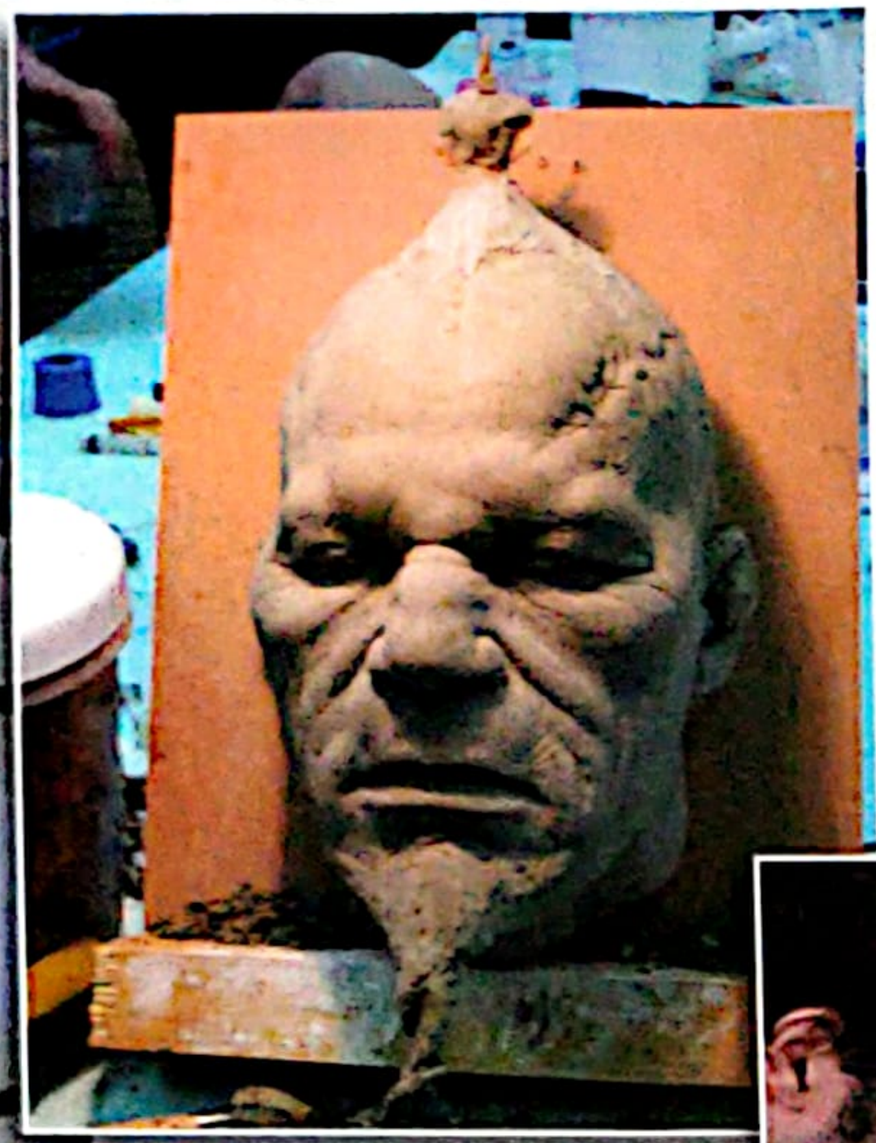
Comment avez-vous fait ?!

En les retirant très lentement et très soigneusement… Par chance, les membres de notre équipe ont beaucoup travaillé sur des séries et des films à petit budget, alors ils étaient rompus à ce genre d'exercice. Nos principaux collaborateurs étaient Dave Snyder et C.J. Goldman, avec Jamie Kelman, Bryan Blair et Pat Baxter, et en Bulgarie, Sofi Hvarleva, Ivon Ivanova et Daniela Avramova parmi d'autres. Scott et moi savions qu'on allait devoir faire face à des situations de ce genre, aussi nous avons choisi des artistes qui savaient tout faire : sculpture, moulage, tirage, peinture, application, etc. Il fallait des maquilleurs vraiment versatiles pour répondre à tous les imprévus. Sur place, nous avons trouvé d'excellents artistes pour l'application du maquillage sur le plateau. Lorsqu'il y avait des scènes de foule, on était une bonne quarantaine de maquilleurs ! Les figurants passaient de poste en poste : perruque, blessure, cicatrice, sang, poussière, etc.

Avez-vous créé des faux corps pour les scènes de bataille ?

Seuls quelques corps ont été créés spécialement pour le film. En ce qui concerne les cadavres « anonymes », j'ai fait venir un conteneur entier de faux corps qui faisaient partie de mes « archives ». Pour les effets de blessure, nous avons utilisé une variété de techniques : mousse de latex, prothèses transfert Cabo-Bondo… Nous avions une équipe d'apprentis maquilleurs qui tiraient

Star du MMA, Bob Sapp fait un somme pendant que les maquilleuses appliquent des scarifications en ProsAid. Le sportif était tellement massif (160 kgs !) que la chaise a fini par s'écrouler !



Ci-dessous, C.J. Goldman applique les prothèses sur le visage de Nathan Jones. Sur le mur, deux photos de pratiquants de sports de combat extrêmes avec le visage tuméfié après un combat. C'est ce type d'images qui a inspiré Shaun Smith et Scott Wheeler pour imaginer le look d'Ahkun. Les deux maquilleurs sont fans de ces sports ultraviolents dont l'esprit convenait tout à fait à un film comme *Conan*.

Légende du catch, Nathan Jones incarne le guerrier Ahkun. Ci-dessus, une toute première ébauche du maquillage, avec les cheveux et une petite barbe intégrés dans la sculpture afin de visualiser l'effet final. Le maquillage sera ensuite sculpté sans ces postiches.

C.J. Goldman achève la pose des prothèses sur Nathan Jones. Ici, la fausse barbe a été ajoutée afin que le maquilleur puisse terminer le travail de peinture. Ci-contre, le résultat à l'écran, avec la perruque, le dentier, le faux sang, la boue, la sueur et la saleté qui complètent le look franchement intimidant du personnage.

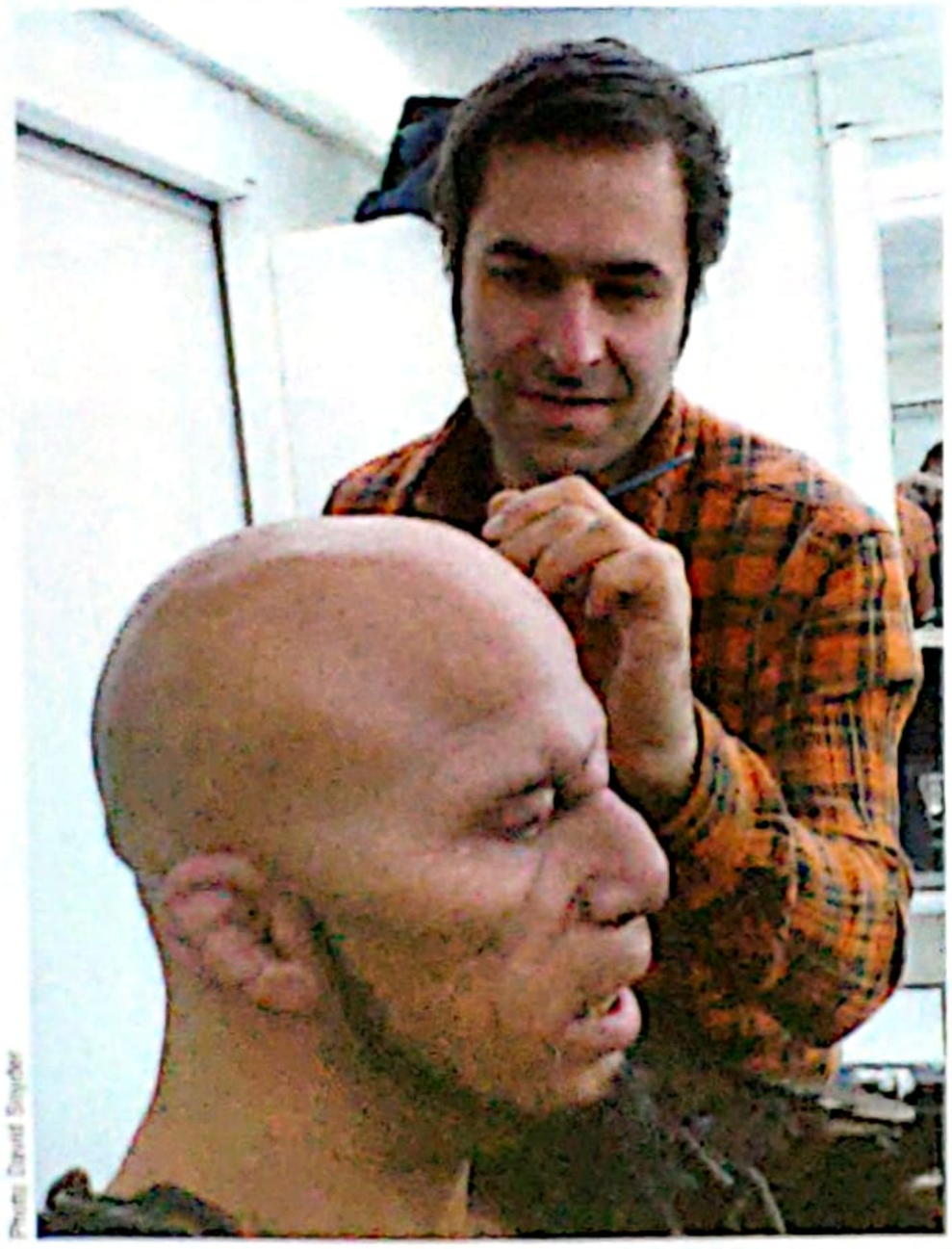
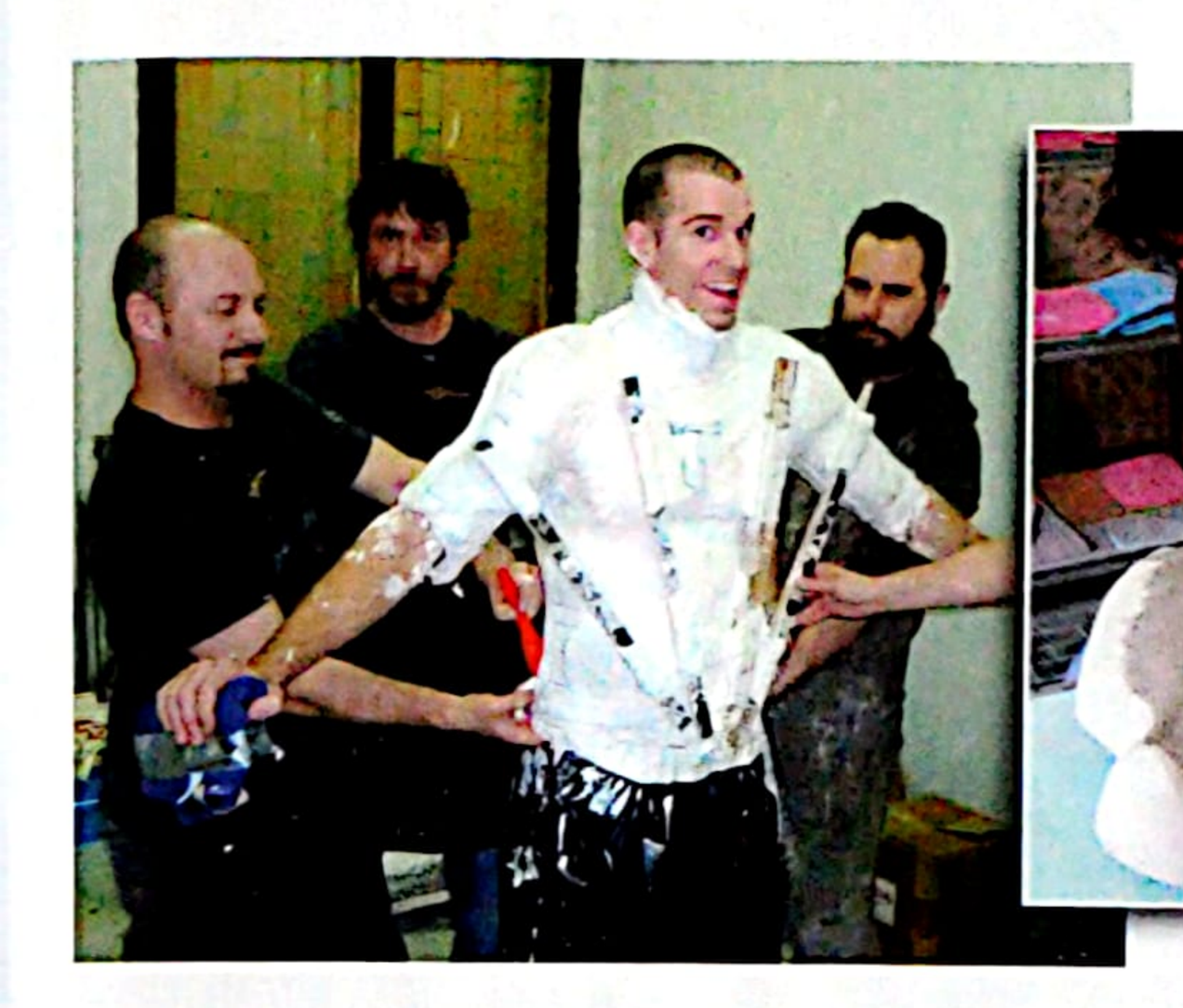
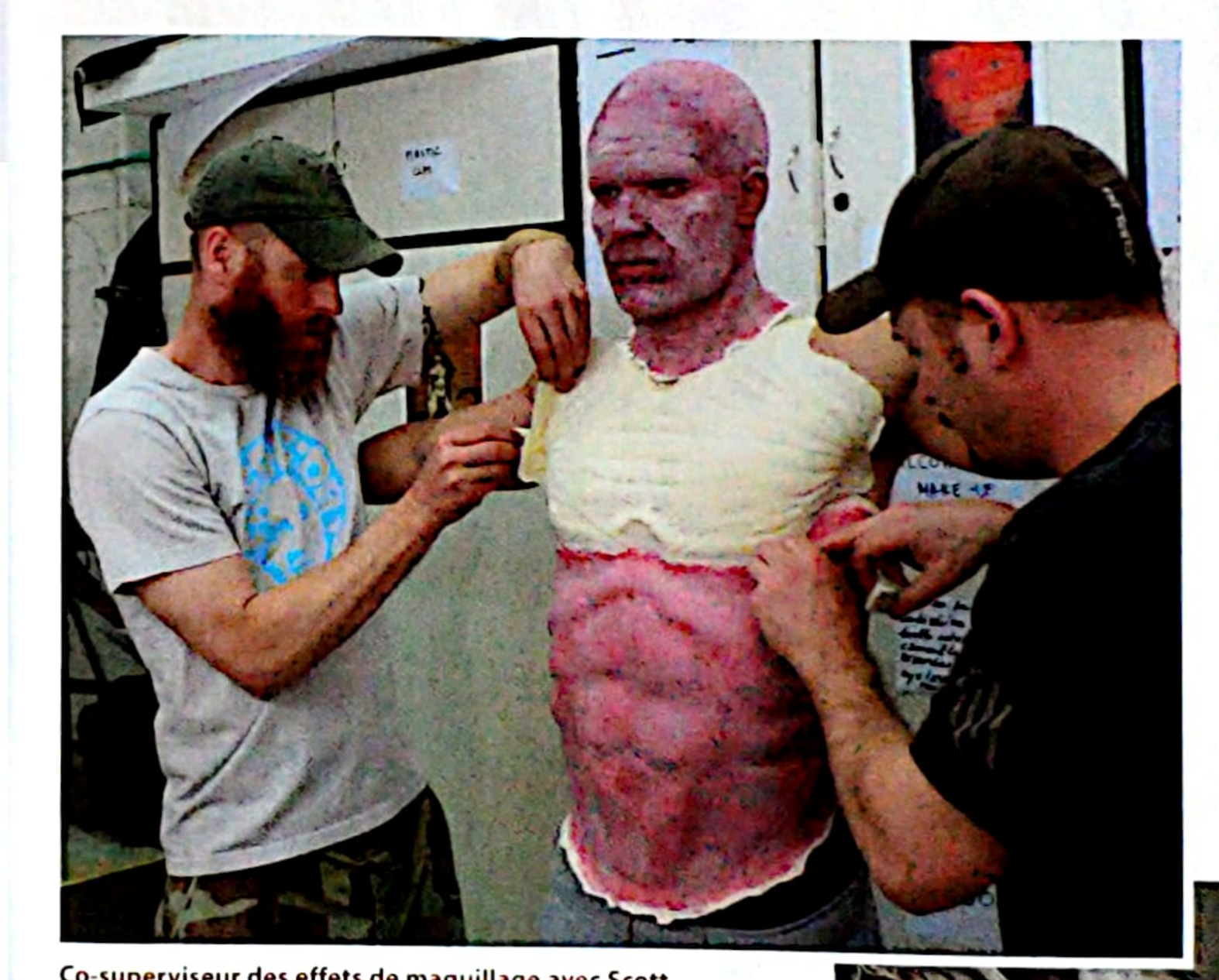


Photo David Snyder

Photo Guy Roland



À gauche, prise d'empreinte sur le cascadeur Jackson Spidell par Jamie Kelman, Dave Snyder et Bryan Blair.
Ci-contre, David Snyder en train de sculpter le dos du personnage. Ci-dessous, les prothèses étaient prépeintes avant l'application sur l'interprète.



Co-superviseur des effets de maquillage avec Scott Wheeler, Shaun Smith (à gauche, durant sa période « barbu ») applique les prothèses sur le Guerrier des Sables avec Jamie Kelman. La prothèse du buste et celle du ventre étaient séparées car les mêmes pièces devaient être utilisées sur plusieurs cascadeurs. Il fallait donc que les maquilleurs disposent d'une certaine flexibilité afin d'adapter les prothèses à la morphologie de chacun, ce qui était impossible avec une pièce unique sculptée sur mesure. Ci-contre, le résultat final à l'écran, avec une bonne couche de matière faite maison pour créer ce look de boue craquelée. Les apparitions et disparitions des personnages ont été créées par ordinateur, ce qui a fait croire à certains internautes que les Guerriers des Sables étaient entièrement numériques...

> « On a eu un seul jour pour imaginer et fabriquer le maquillage de Ron Perlman.

Photo Guy Roland

RICK JAFFA & AMANDA SILVER

Scénaristes et producteurs

Amanda Silver a écrit le thriller *La Main sur le Berceau* en 1992, sur lequel Rick Jaffa était producteur exécutif. Ils ont ensuite écrit ensemble le « film de monstre » *Relic* de Peter Hyams en 1997.

S.F.X – Comment ce projet est-il né ?

RICK JAFFA – Je cherchais une idée de scénario. Depuis des années, je collectionnais les articles de presse qui parlaient de ces familles qui avaient adopté un chimpanzé comme animal familier. Ces gens les élevaient comme leurs propres enfants, mais arrivés à l'âge adulte, les chimpanzés finissaient par se rebeller pour devenir les maîtres du foyer familial. Il y avait des dizaines de cas d'agression. Le thème me fascinait, mais je n'arrivais pas à en tirer un scénario. [ndlr – en 1996, le film *Link* avait déjà abordé le sujet]. Parallèlement, je m'intéressais beaucoup au développement de la génétique et aux expérimentations sur des êtres vivants. Et puis, un jour, j'ai eu un flash : les singes, la génétique... Bingo, c'était le point de départ du concept même de *La Planète des Singes* ! Cela expliquait comment les singes étaient soudainement devenus intelligents, alors qu'ils n'avaient pas évolué depuis des millénaires. J'ai été voir Amanda et je lui ai dit : "J'ai trouvé ce qu'on va faire : on va réinventer *La Planète des Singes* !" [Rires]

AMANDA SILVER – On a commencé à travailler sur la manière dont on pouvait agencer cette histoire. Il fallait trouver le thème central, et ce thème était le destin d'un chimpanzé qui naît dans l'innocence la plus pure et qui finit par mener une révolution. Le parallèle avec Moïse nous a saté aux yeux : César doit lui aussi libérer son peuple du joug de l'oppresseur, et lui aussi a été guidé au départ par un « Dieu », ou plutôt, un homme qui joue à Dieu.

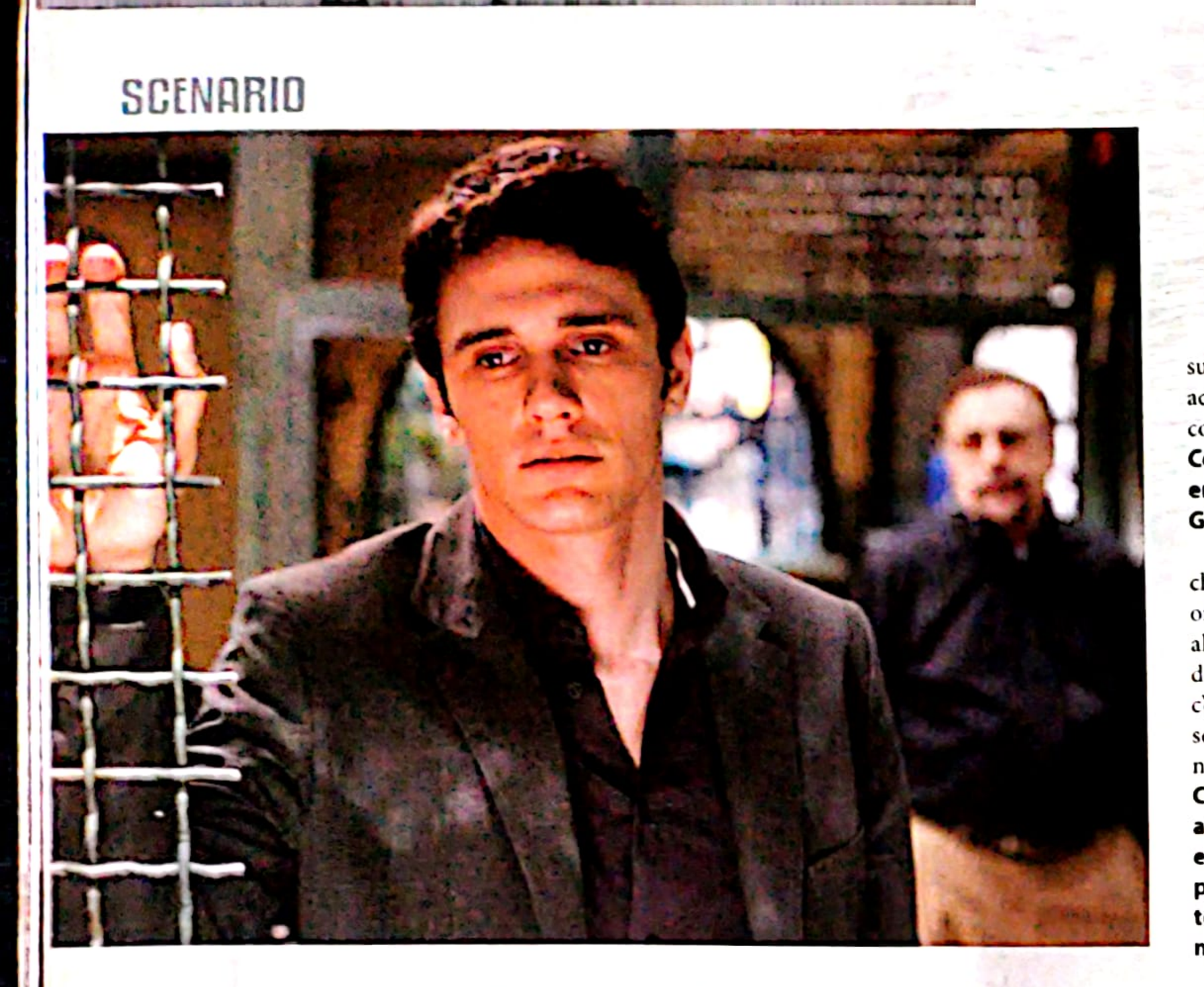
Rick – L'histoire pouvait également être abordée sous l'angle d'une relation père-fils, avec toutes les joies et les conflits que cela implique.

> Au départ, on avait imaginé une fin en forme de coup de théâtre, comme dans le film original...

LA PLANÈTE DES SINGES : LES ORIGINES

TOUT LE MONDE CONNAÎT L'HISTOIRE DE *LA PLANÈTE DES SINGES*, AVEC LES HOMMES RÉDUITS EN ESCLAVAGE PAR LES PRIMATES, MAIS PERSONNE N'AVAIT ENCORE RACONTÉ LES ORIGINES DE CETTE (R)ÉVOLUTION. C'EST AUJOURD'HUI CHOSE FAITE AVEC CE FILM QUI SE PROPOSE DE RELANCER LA SAGA À PARTIR DU POINT DE DÉPART.

Photos © 20th Century Fox



Comment votre scénario s'inscrit-il dans la saga de *La Planète des Singes* ?

Rick – Nous avons visionné les cinq films de la saga originale et décidé de baser notre histoire sur le personnage de César, le bébé qu'on découvre dans le troisième film. On ne voulait ni une suite, ni une préquelle, ni un reboot, mais un film qui expliquerait comment les singes ont pris le pouvoir sur notre planète.

Amanda – Et on voulait que l'action se passe de nos jours, pas dans le futur. Cela donnait aux événements une réalité qu'ils n'auraient pas eue avec un traitement de pure science-fiction. Sans oublier qu'on se sentait tout de suite plus proche des personnages, car ils sont nos contemporains. Le plus gros de notre travail de scénaristes a été d'imaginer quels types d'événements pouvaient conduire à la prise de pouvoir des singes sur la planète, aujourd'hui, dans les années 2010…

Cela impliquait de relever un énorme défi logique : comment une poignée de singes peut-elle prendre le dessus sur six milliards d'hommes suréquipés ?!

Amanda – C'était un vrai challenge. Il fallait que la logique de l'explication soit imparable, qu'on réponde à la question « Pourquoi est-ce que l'armée ne les écrase pas ? ». A priori, le rapport de force est tellement en faveur des hommes qu'on ne voit pas comment les singes peuvent gagner. Ces derniers sont un petit nombre, qui plus est regroupé dans un petit espace. Rien de plus facile que les éliminer, non ? Et pourtant, bizarrement, on a trouvé tout de suite la solution, une manière de faire les choses qui justifiait tout ce qui allait suivre.

Rick – Nous avons beaucoup travaillé sur le principe de l'effet domino : une petite action quelque part qui entraîne d'énormes conséquences à l'arrivée…

Comme un « simple » assassinat commis en 1914 et qui a entraîné la Première Guerre Mondiale ?

Rick – Exactement ! Dans le film, chaque étape amplifie l'effet initial et à la fin, on a une nouvelle race qui prend le pouvoir, alors que cela semblait inimaginable au départ. Le déclencheur, dans le cas présent, c'est un nouveau médicament dont les effets secondaires entraînent l'émergence d'une nouvelle race dominante sur la planète.

Comment avez-vous décidé jusqu'où aller dans les événements ? Avez-vous envisagé de faire la transition avec le premier *Planète des Singes* : des primates capables de parole et des hommes muets réduits en esclavage… ?

Rick – Non, nous savions dès le départ où nous voulions arrêter le film : au point où la chute de la race humaine devient inévitable. On ne voulait pas aller plus loin, car le film aurait été trop long, et de toute façon, on avait le sentiment que c'était une autre histoire. Notre scénario, c'était l'émergence des singes intelligents ; leur conquête de la planète, c'était un autre film…

Une suite ?…

Rick – Pourquoi pas ? Même si ce n'était pas notre objectif. Notre film se suffit à lui-même.

Comment le scénario a-t-il évolué ?

Rick – On a travaillé dessus pendant cinq ans ! Il y a eu différentes versions. Pendant un moment, d'autres scénaristes ont repris le projet en main. L'un d'eux en a fait un thriller horrifique très sombre, très violent, l'autre en a fait un pur film d'action de type « divertissement pop corn »… Mais à la fin, on est revenu au style qu'on avait envisagé dès le départ, celui d'un techno-thriller avec une belle histoire entre deux personnages atypiques : un scientifique qui joue à être Dieu sans s'en rendre compte, et un singe qui grandit comme un être humain.

Amanda – Tout au long de ces réécritures, l'histoire de base n'a jamais changé. La seule vraie différence, c'est qu'on avait au départ un dénouement en forme de coup de théâtre. Notre premier scénario rendait hommage à la construction du film de Franklin Schaffner, où l'on découvre à la fin que tout ce qui a précédé n'est pas ce qu'on avait cru…

Les auteurs ont travaillé pendant des mois sur la logique d'une évolution assez rapide pour justifier la prise de pouvoir par les singes.

Avez-vous essayé de trouver une fin aussi forte ? Aussi surprenante ?

Amanda – Non, nous savions que c'était sans espoir. Ce coup de théâtre est l'un des plus géniaux de l'histoire du cinéma : une seule image et on comprend tout. Grandiose ! On n'a jamais cherché à rivaliser avec ça.

Rick – Malgré tout, nous avons imaginé une chute très intéressante. On voulait que les gens comprennent seulement dans la dernière scène qu'il s'agissait de *La Planète des Singes*. Le film devait s'appeler *César*, sans référence à la saga. L'idée était d'éviter toute allusion à *La Planète des Singes* jusqu'au dénouement où, là, le public aurait soudain compris… Sur le papier, ça nous semblait une très bonne idée.

Effectivement… Qu'est-ce qui n'a pas marché ?

Amanda – C'était très naïf de notre part. Nous nous sommes rendu compte que les gens comprenaient bien avant la fin. La saga est trop célèbre pour qu'on puisse jouer là-dessus : après tout, combien y a-t-il de films avec des singes intelligents ?! [Rires] Et puis, le nom de « César » leur mettait la puce à l'oreille. Lorsqu'on racontait l'histoire à notre entourage, certains devinaient dès la moitié du récit ! On était grillés… [Rires]

Rick – Et puis, il y avait les impératifs marketing du studio. Un film qui s'appelle *César* n'inspire rien à personne, si ce n'est l'époque romaine. Il est donc difficile à vendre. Alors qu'un film qui s'appelle *La Planète des Singes* « parle » tout de suite à des millions de gens. Aujourd'hui, les studios comptent énormément sur les « marques » pour assurer le succès de leurs films : plus le titre est connu, plus ça les rassure. C'est pour ça que la plupart des grosses machines sont aujourd'hui inspirées de sujets existants et connus : série TV, jeu vidéo, ligne de jouets, comic book, best-seller, etc. La notoriété du label constitue une sorte de garantie – même si c'est loin de marcher à chaque fois !

Rick – Le studio ne pouvait pas se permettre de faire l'impasse sur le label « Planète des singes » dans la promotion du film. Surtout vu le pari financier qu'il représentait.

Amanda – De toute manière, je pense qu'il aurait été impossible de garder le secret. Lorsque le premier film est sorti, en 1968, il n'y avait pas d'internet, pas de spoilers. Les gens allaient au cinéma et découvraient les films avec un esprit vierge. De nos jours, il est extrêmement difficile de préserver le secret sur un coup de théâtre majeur… Il y a même sur YouTube des montages de toutes les meilleures « chutes » de l'histoire du cinéma ! En trois minutes, tout est dévoilé ! C'est plutôt décourageant de notre point de vue… [Rires]

Le fait de situer l'histoire de nos jours a dû représenter une belle économie par rapport à un pur film de science-fiction…

Rick – C'est vrai. Et d'ailleurs, au départ, on ne pensait pas que le film allait coûter aussi cher ! L'action se déroule de nos jours, il n'y avait pas de grands décors, etc. C'est la décision de réaliser tous les singes en animation 3D qui a fait gonfler le budget.

À quel moment est-ce que cette décision a été prise ?

Amanda – On savait dès le début qu'il faudrait utiliser l'infographie pour tous les plans dans lesquels les singes intelligents expriment des émotions. Mais nous n'avions pas prévu qu'ils seraient créés en 3D dans la totalité des plans !

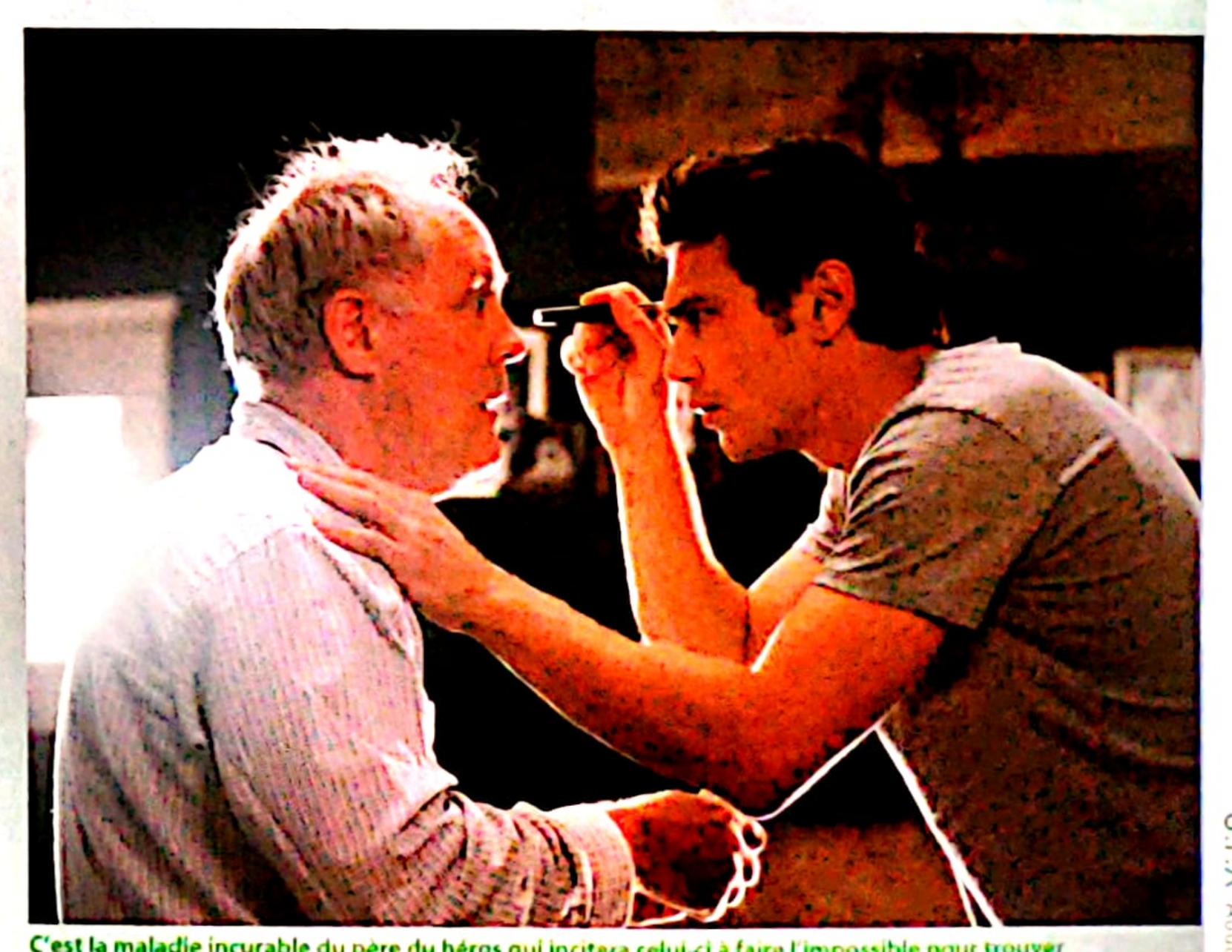
La saga de *La Planète des Singes* compte de nombreux fans. Est-ce que vous avez pensé à eux en intégrant des clins d'œil à ces films ?

Rick – Au début, non, pas vraiment. Ce n'est qu'après qu'on a commencé à y penser. Et puis, tout le monde s'y est mis, le réalisateur, les autres producteurs, etc. Chacun y allait de son idée. Même le responsable des accessoires qui proposait d'intégrer une référence visuelle dans tel ou tel objet situé dans le décor.

Amanda – Au final, il y a énormément de clins d'œil dans le film. Certains sont assez évidents, d'autres sont réservés aux aficionados. Il y en a même de tellement obscurs qu'ils ne seront jamais repérés. Les fans devraient s'amuser à tous les identifier.

Rick – Les références les plus évidentes concernent le nom des personnages. Ils renvoient presque tous à quelque chose de particulier dans la saga. Même le nom du personnage incarné par James Franco a une signification, mais il ne doit pas y avoir grand monde qui va la reconnaître sans chercher… ■

PHILIPPE DESROIS



C'est la maladie incurable du père du héros qui incitera celui-ci à faire l'impossible pour trouver un remède, déclenchant au final une réaction en chaîne qui entraînera la chute de l'humanité.

Dans le film, presque tous les noms de personnages renvoient à quelque chose de particulier dans la saga…

DAN LEMMON

Superviseur des effets visuels, Weta Digital

Dan Lemmon a fait ses armes chez Digital Domain sur des films comme *Fight Club*, *Titanic* ou *Le 5e Élément*. Il passe chez Weta Digital en 2002 pour la saga du *Seigneur des Anneaux*. Il dirige ensuite les effets numériques de *King Kong* avant de co-superviser *Avatar*. Il a également travaillé sur *Jumper* et *30 Jours de nuit*, sans oublier de nombreuses publicités. Six de ses films ont remporté l'Oscar des meilleurs effets visuels.

S.F.X – On était certain bonne partie de l'équipe d'Avatar s'est mise sur le projet...

Dan Lemmon – Oui, c'est vrai, à commencer par le chef de projet Joe Letteri. C'était une bonne idée parce que l'expérience acquise sur *Avatar* nous a été infiniment utile. Nous avons ainsi repris le système de performance capture qui avait été mis au point pour ce film – et nous l'avons développé plus avant. Nos animateurs, également, ont beaucoup appris sur *Avatar*, en particulier au niveau du travail sur les expressions faciales. Tout le monde était bien mieux armé pour appréhender *La Planète des Singes*, et il nous fallait cet acquis pour gérer les délais très courts qui nous étaient imposés : à peine huit mois pour réaliser 800 plans d'animation de personnages en 3D ! À cela venaient s'ajouter plus de 400 plans d'effets visuels non liés aux singes.

En quel condensé ces autres plans ?

La séquence finale se déroule sur le pont Golden Gate de San Francisco, mais nous ne pouvions pas tourner sur place. Le décor de la chaussée a donc été reconstitué à ciel ouvert, puis nous avons ajouté fastidieusement : les piliers, les câbles, la chaussée prolongée de chaque côté, la baie, etc. Le genre de plans que personne ne remarquera si nous avons bien fait notre travail !

Pour en revenir aux singes, est-ce que l'expérience acquise sur *King Kong* vous a également servi ?

Absolument. Nous avons investi beaucoup d'efforts sur ce film, en particulier sur le plan de l'animation comportementale, du système musculaire, et de la simulation de poils. Tout cela a payé pour *La Planète des Singes*. On était conscients de ce qui avait marché, ce qu'il fallait revoir, etc. On savait dès le départ où l'on allait, alors que pour *King Kong*, on partait de zéro. La première chose que nous avons faite a été de repenser notre simulateur de poils, Barbershop. Nous l'avons complètement optimisé pour qu'il soit beaucoup plus efficace et simple d'usage. Sur *King Kong*, trois personnes ont passé un an et demi à « coiffer » la fourrure de Kong. Sur *La Planète des Singes*, nous avons fait le même travail avec six personnes en huit mois seulement... et sur trente singes ! Ça vous donne une idée des progrès qui ont été accomplis, à la fois sur le plan humain (nos

Les délais pour réaliser l'animation des singes étaient tellement réduits que certains membres de l'équipe ont pensé que c'était impossible. Avec ce film, Weta Digital a signé l'un de ses plus grands exploits techniques et artistiques.

graphistes sont de plus en plus efficaces) et technologique (les outils sont bien plus simples à utiliser).

Quel a été votre pipeline logiciel ?

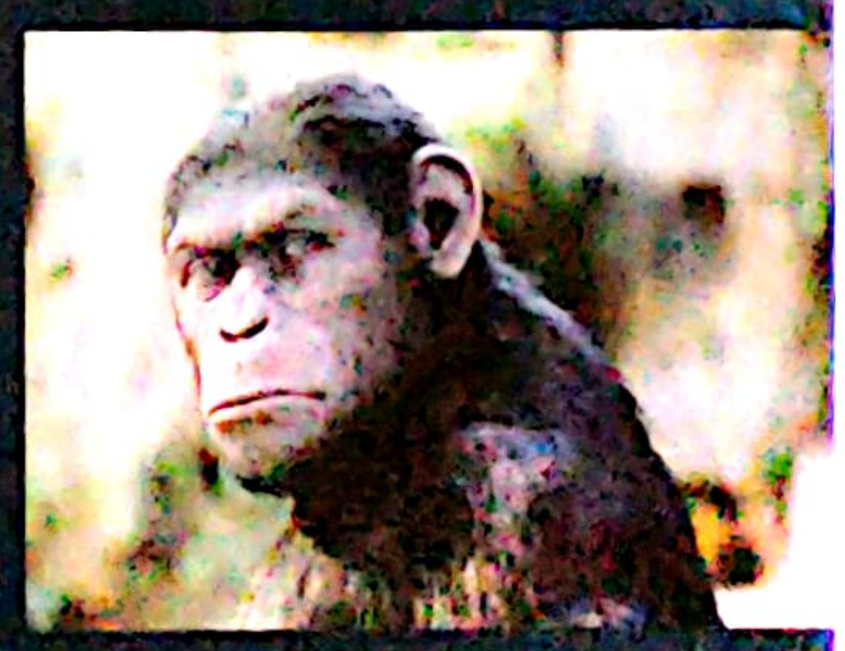
Nous avons utilisé Maya pour le modeling, le rigging, le skining, la simulation des muscles et l'animation, avec un peu de Mudbox pour la modélisation fine. Le plug-in nCloth nous a servi pour les simulations de tissu (les vêtements portés par César) et un peu de simulation de poils. Le rendu a été réalisé dans RenderMan et le compositing dans Nuke. Nous avons ajouté un outil dans Nuke qui nous permet de travailler en profondeur : nous savons à chaque instant à quel endroit un pixel se situe dans l'espace en trois dimensions de la scène.

Combien de singes avez-vous créés ?

Il y avait César, bien sûr, et six autres singes qui formaient le groupe le plus détaillé. Ce sont les singes qui avaient un nom dans l'histoire. Ensuite, nous avions un groupe de sept chimpanzés « anonymes » destinés à rester au second plan, ainsi que quatre orang-outan et quatre gorilles. Chacun de ces singes avait une géométrie et un rig d'animation qui étaient uniques. Par contre, il y avait trois textures et shaders par modèle, ce qui multipliait par trois le nombre de singes à l'image. Avec ces variations, on obtenait environ 70 singes qui étaient tous différents les uns des autres. Ce chiffre était suffisant pour créer les scènes de foule.

L'un des plus grands défis était sans doute de reproduire à la perfection des animaux dont tout le monde connaît l'apparence par cœur, contrairement à Gollum ou aux créatures de Pandora...

Oui, les singes du film sont des primates tout à fait normaux. Ils ne sont pas « humanisés » comme ceux de la saga originale de *La Planète des Singes*. Leur morphologie est identique à celle des singes qu'on voit dans les zoos ou dans la jungle aujourd'hui. Cet élément de comparaison impliquait qu'on atteigne une perfection absolue dans leur représentation visuelle et dans leur intégration au sein du décor. La moindre approximation, et les spectateurs auraient senti tout de suite que quelque chose n'allait pas, simplement parce qu'ils avaient le « modèle » réel en tête. Or, si les spectateurs ne croyaient pas aux singes 3D, tout le film s'effondrait. Mais il s'agissait-là d'un défi purement technique. Le film posait aussi un énorme défi artistique, à savoir la transposition des émotions humaines sur un chimpanzé.



« Si on humanisait trop César, il ne ressemblait plus à un chimpanzé.

Pourtant, le visage d'un chimpanzé est assez proche du nôtre, non ?

Pas autant que l'on croit. La structure osseuse du visage est différente, ce qui fait qu'on ne pouvait pas transposer directement les mouvements faciaux d'Andy Serkis. Lorsqu'on le faisait, on observait un « glissement » de l'expression faciale, c'est-à-dire que l'émotion produite par le visage du singe ne correspondait plus à celle produite par Andy. On voyait une autre nuance d'émotion, ce qui était très gênant. Il fallait donc reprendre l'animation pour corriger ce glissement. Notre gros souci a donc été : comment utiliser le jeu facial d'Andy Serkis pour animer le visage de César sans rien perdre de l'émotion dégagée par la scène ?

Avez-vous essayé « d'humaniser » le visage ou le corps de César lors du modeling ?

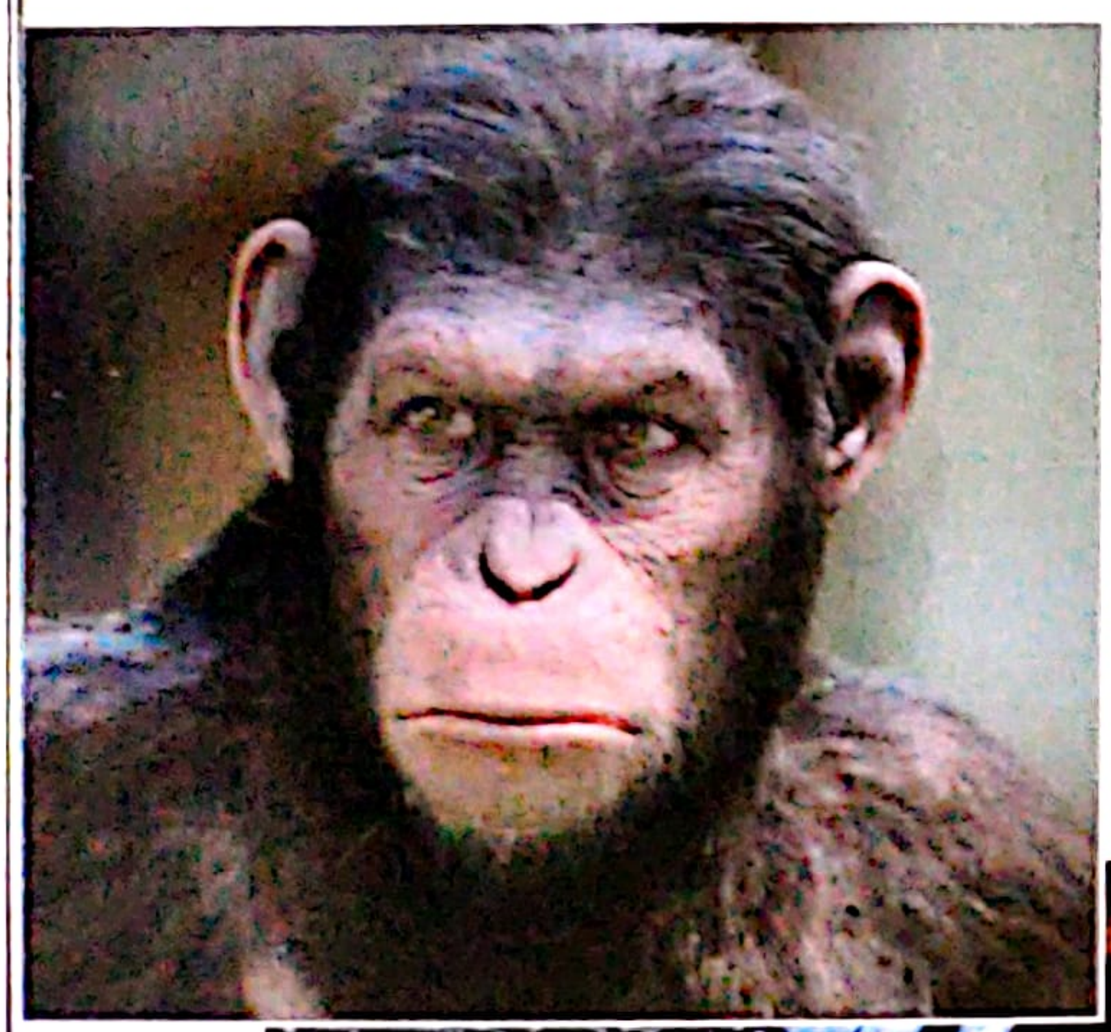
Oui, mais de manière très subtile. Nous avons modifié les proportions du visage, la taille du museau, et la structure des sourcils par rapport à un vrai chimpanzé pour se rapprocher de la forme du visage d'Andy Serkis. Plus les deux structures étaient similaires, mieux les émotions passaient. Nous l'avions déjà remarqué avec les Na'vis d'*Avatar*, où il avait fallu modifier les personnages 3D pour les faire plus ressembler aux acteurs. Dans le cas de César, la ligne des sourcils et le pli au coin des yeux étaient exactement ceux d'Andy. Par contre, on ne pouvait pas aller trop loin sans que César ne ressemble plus à un chimpanzé. Ainsi, il n'a pas été possible d'ajouter le petit pli de peau qu'on a entre le nez et la bouche et qui nous est tellement utile dans l'animation faciale. Si on poussait trop « l'humanisation » de César, il finissait par ressembler à un acteur dans un costume de singe ! C'était fascinant à observer…

À quel point avez-vous humanisé César au niveau de l'expression des émotions ?

C'était une question complexe, car il fallait rester crédible. Le « problème » est les singes n'expriment pas leurs émotions de la même manière que nous. Prenez le sentiment de joie : chez nous, c'est un sourire, mais lorsqu'un chimpanzé affiche la même expression, c'est un signe d'agressivité ou de peur, car il montre les dents. Ce n'est pas joyeux du tout ! Il y avait ainsi tout un tas d'émotions basiques qu'on ne pouvait logiquement pas transposer de l'humain vers le singe. Pourtant, il nous fallait montrer ces émotions sur César, d'une manière ou d'une autre. Nous avons donc pris le parti de lui faire adopter un comportement intermédiaire entre celui d'un chimpanzé et d'un humain. Le public, qui ne connaît pas forcément la vie sociale des grands singes, s'attend à ce que César sourie lorsqu'il est heureux, alors c'est ce qu'on a fait. Ces « libertés » avec la réalité se justifient par le fait que César grandit au milieu des humains, sans ses congénères. Il est donc plausible qu'il adopte le mode comportemental des seules références qu'il a sous les yeux.

Comment les plans ont-ils été filmés ?

Après la performance capture d'*Avatar*, nous voulions passer à l'étape supérieure. Dans les films précédents, nous avions filmé les acteurs face à un espace vide, puis les interprètes des personnages 3D dans un studio de motion capture. C'était assez contraignant car la même scène devait être tournée en deux parties, parfois à plusieurs mois d'intervalle, ce qui empêchait toute spontanéité. Cette fois, notre objectif a été de filmer les deux en même temps, acteurs réels et personnages numériques. Cela impliquait de réussir à enregistrer le jeu d'Andy et des autres interprètes dans n'importe quel décor, en intérieur comme en extérieur, de jour



Le plus gros défi du film a été d'adapter l'interprétation d'Andy Serkis à la morphologie d'un singe sans rien perdre de l'émotion initiale.

comme de nuit. C'était un très gros défi, car nous ne voulions perdre aucune nuance du jeu des interprètes. L'action a donc été filmée deux fois : une première prise avec Andy (et les autres « singes »), et une seconde sans lui. Ensuite, on a décidé plan par plan quelle était la meilleure prise. Le choix était difficile car la version avec Andy était forcément plus intense, plus spontanée, avec de vrais regards entre personnages, mais elle impliquait de l'effacer de l'image pour intégrer César, ce qui est très laborieux… À l'inverse, la prise sans Andy était idéale pour l'intégration de César, mais il n'y avait pas le même échange avec les acteurs… Parfois, nous n'avions pas le choix car l'effacement d'Andy (ou des autres interprètes) s'avérait trop compliqué. Au final, 80% des plans environ sont issus de la prise avec Andy à l'image, en particulier tous ceux qui présentent un contact physique entre le singe et les humains. Pendant les prises de vues, Andy portait la tenue habituelle de performance capture qu'il avait déjà revêtue pour Gollum et Kong. Il connaît cette technique par cœur, et il sait en tirer le meilleur parti.

Quels types de références visuelles avez-vous récupérés sur le plateau pour assurer l'intégration ?

Nous avons filmé la sphère grise et la sphère chromée habituelles, mais aussi un buste de singe grandeur nature en silicone et entièrement poilé. On le plaçait en situation dans le décor afin d'enregistrer la manière dont la fourrure prenait la lumière. On prenait également des centaines de photos de tout l'environnement, en particulier du dispositif d'éclairage. Des photos au fish eye nous permettaient d'obtenir des vues instantanées du décor à 360°, ce qui nous servait ensuite à générer nos maps environnementaux.

Comment avez-vous géré les temps de rendu dans les scènes où vous aviez plusieurs dizaines de singes à l'image ?

En moyenne, il nous fallait environ une journée pour calculer un singe dans un plan de 200 images. Le rendu était assuré par petits groupes, peut-être six singes à la fois, et on les assemblait ensuite au compositing. Cela nous permettait de maintenir des temps de rendu acceptables. Pour accélérer le processus, les singes d'arrière-plan avaient des simulations de poils plus basiques, moins gourmandes en processeurs.

Les personnages animés en 3D pèchent souvent par leur manque de masse – on a parfois l'impression qu'ils n'ont pas de poids. Comment avez-vous géré ce problème avec les singes du film ?

Les modèles sont élaborés à partir de références anatomiques réelles, et chaque couche est animée par une simulation automatique : les os, les muscles, la chair, la graisse, la peau et les poils ! En fonction du poids de l'animal et de sa vitesse de déplacement, la simulation génère plus ou moins de mouvements dans ces différentes couches superposées. C'est particulièrement visible sur les gorilles, car ce sont les primates les plus lourds. Parfois, on animait à la main des mouvements supplémentaires afin d'accentuer cette impression de masse en déplacement, ça rendait l'animal encore plus impressionnant ! ■

ALAIN BIELIK

La technique de Performance Capture a considérablement évolué depuis le tournage d'*Avatar* (ci-dessus), à tel point que Weta Digital a pu s'affranchir d'un tournage en studio pour enregistrer le jeu d'Andy Serkis n'importe où en extérieurs…

AARON SIMS
Designer des personnages

En l'espace de trois ans, Aaron Sims s'est imposé comme le designer n°1 de personnages fantastiques à Hollywood. De *L'Incroyable Hulk* à *La Momie 3*, du *Jour où la Terre s'arrête* à *Transformers 3*, du *Choc des Titans* à *The Thing*, sa patte visuelle est partout. Auparavant, il s'était fait un nom en tant qu'illustrateur chez Stan Winston Studio où son talent d'illustrateur avait merveille sur *AI* ou *La Guerre des Mondes*.

Ci-dessus et ci-dessous, deux dessins de production réalisés pendant la préparation afin de visualiser certaines scènes clés du film.

S.F.X – Pouvriez-vous d'abord expliquer comment fonctionne votre studio, The Aaron Sims Company ?

AARON SIMS – J'ai commencé comme illustrateur freelance en 2005, lorsque Stan Winston Studio a fermé ses portes. À partir de 2007, les commandes sont devenues tellement nombreuses que je ne pouvais plus les traiter seul. C'est là que j'ai décidé de fonder une société dédiée au design, un endroit où je pourrais superviser le travail de plusieurs illustrateurs. Selon la période, il y a entre cinq et dix artistes sous ma direction.

Mais avec plusieurs artistes, vous ne pouvez pas offrir un style homogène à vos clients...

C'est justement là l'idée ! Chaque artiste apporte sa sensibilité, son expérience, ses références personnelles. Du coup, lorsqu'on nous demande d'imaginer une créature, le réalisateur se voit proposer une dizaine de looks très différents. Il choisit alors un design, et c'est en général l'auteur de cette illustration qui va poursuivre le projet, car c'est lui qui s'est approché le plus de ce que le réalisateur avait en tête. Malgré tout, je conserve toujours la direction artistique.

Vous participez aussi au développement visuel de certains films...

Oui, j'interviens parfois très tôt, avant même que le film n'ait eu le feu vert. Notre rôle consiste à visualiser les scènes clés du scénario. Ces designs servent à établir l'ambiance visuelle du film, à donner le ton. Le studio « voit » les scènes au lieu de les imaginer, et cela lui sert à faire une première estimation du budget, et au final, à prendre sa décision sur le projet.

Comment cela s'est-il passé pour *La Planète des Singes* ?

On a commencé avec un autre réalisateur, Scott Frank. Notre travail a porté sur deux axes : d'abord, définir les ambiances du film, comme je vous l'ai expliqué, puis développer le look de César et des singes principaux.

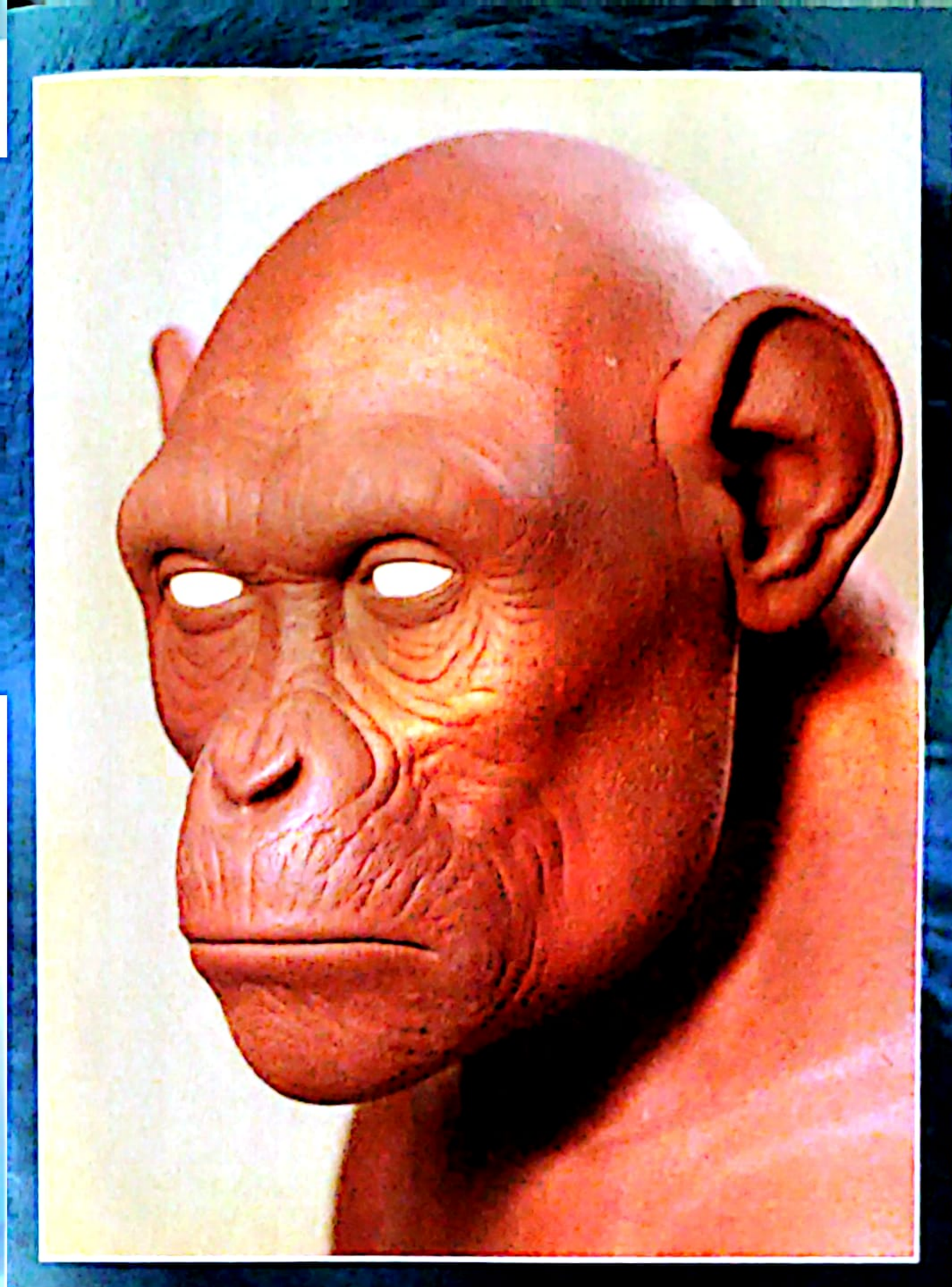
Racontez-nous la création de César...

Sur le film original, le design des singes avait été guidé par le fait qu'ils devaient être interprétés par des acteurs. Cette fois, le studio voulait des singes beaucoup plus réalistes. Au départ, l'idée était de filmer des acteurs en costume, puis de remplacer leur tête ou leur visage par une version animée en 3D. Je trouvais le compromis excellent, mais le studio a préféré opter pour le tout numérique.

Pour quelle raison ?

Parce qu'il y avait toutes ces scènes où les singes grimpent et bondissent comme des primates, des actions impossibles à exécuter par des acteurs. L'animation 3D était de toute façon indispensable pour ces plans-là. Et je pense que le studio a eu peur des problèmes de continuité. Il y avait un risque que les singes en full 3D ne soient pas identiques aux acteurs maquillés. C'est donc le full 3D qui a

> « On a dû faire plus d'un millier d'illustrations avant de trouver le look de César... »



Aslan dans *Le Monde de Narnia*, ou Kong dans *King Kong* : nonobstant leur taille, ils ont une vraie personnalité, vous pourriez les reconnaître en photo immédiatement. Leur apparence est le fruit de plusieurs mois de travail. Dans le cas de *La Planète des Singes*, la personnalisation est parfois très subtile – une tache sur la peau, une cicatrice bien placée, un visage asymétrique, une dent de travers, etc. – mais à l'arrivée, le singe est unique. Il devient un personnage… ■

FRÉDÉRIC MATHIEU

Une fois le concept approuvé, Aaron Sims a demandé à Kazuhiro Tsuji, sculpteur surdoué, de réaliser un buste de César afin de montrer le personnage en trois dimensions. Le buste a été sculpté en Chavant NSP Medium, moulé en silicone-1065, et tiré en deux versions : un premier tirage en résine pour être scanné par Weta Digital, et un second en silicone qui a été peint et poli (par Diana Choi, principalement). Le plus grand défi pour Kazuhiro Tsuji a été de concilier la réalité physique des jeunes chimpanzés (ils ont des rides très profondes) avec le souhait des producteurs de voir un César à la peau lisse… Deux mois de travail ont été nécessaires pour créer ce buste remarquable. Par la suite, le design a encore légèrement changé.

prévalu. Du coup, cela nous libérait de toute contrainte morphologique au niveau du design. Pour César, il fallait créer un singe qui présente des éléments d'humanité. Nous avons testé toutes les variations possibles et imaginables entre l'homme et le singe, allant même jusqu'à un look de type homme préhistorique ! On a dû faire plus d'un millier d'illustrations… Il s'est avéré que chaque fois qu'on allait trop loin vers le côté humain, le look devenait dérangeant. Finalement, le travail a surtout porté sur les yeux, lesquels ont été franchement humanisés.

De quelle façon ?

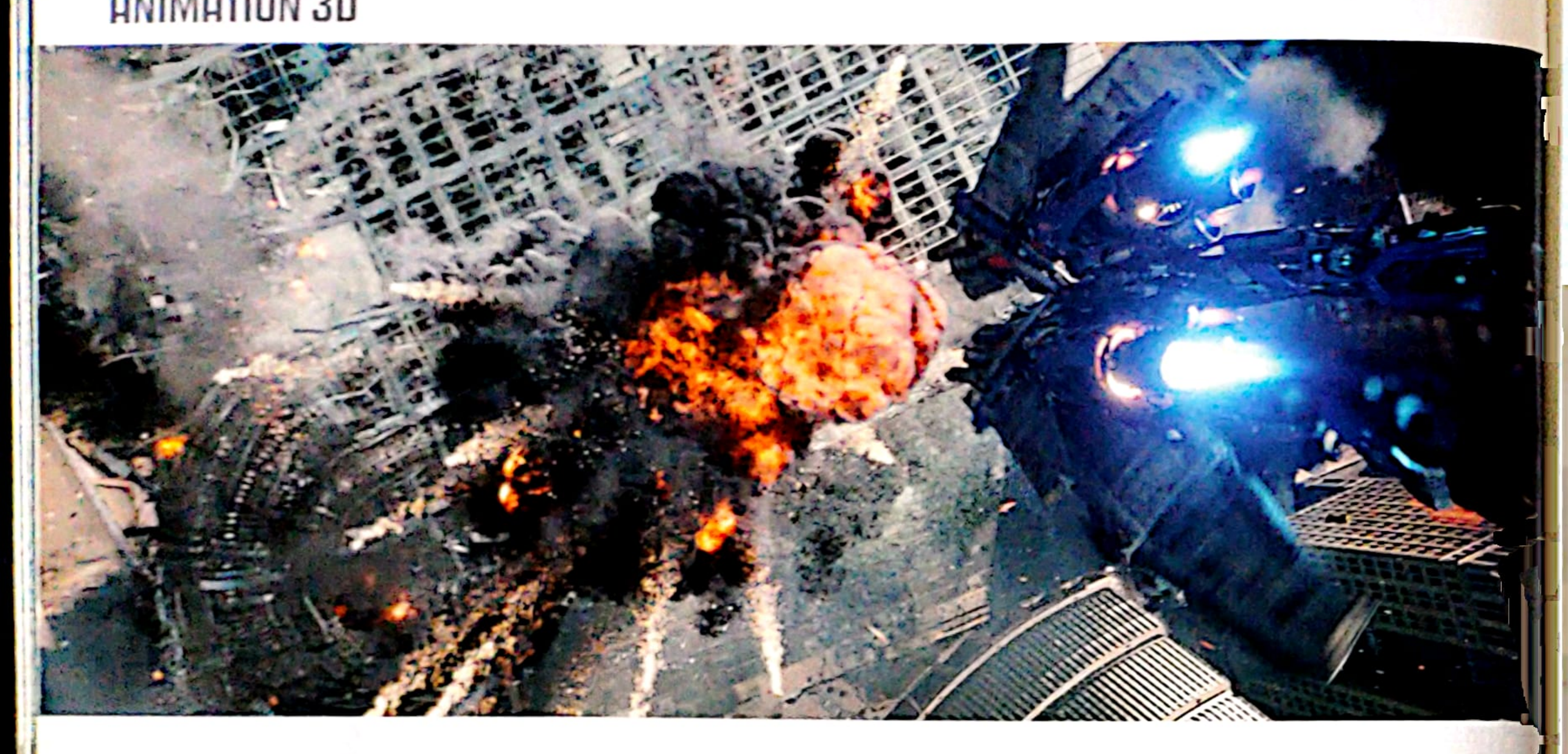
Pour commencer, César a des globes oculaires blancs, alors que les chimpanzés ont les yeux noirs. Et puis, il a les yeux verts, conséquence du traitement à base d'algues auquel il a été soumis dans le ventre de sa mère. Ces deux caractéristiques humaines suffisaient à transformer son apparence de manière significative.

Est-ce que le look de César a évolué par la suite ?

Oui. Lorsque le nouveau réalisateur, Rupert Wyatt, est arrivé, il a demandé quelques petites modifications. À ce moment-là, nous avions déjà un buste complet de César que Kazuhiro Tsuji avait réalisé pour nous. Je l'ai pris en photo et j'ai retouché le visage dans Photoshop afin de prendre en compte les souhaits de Rupert. Le look final a été modélisé en 3D et imprimé en volume pour être livré à Weta Digital.

Vous avez dit avoir travaillé au design des autres singes, mais il s'agit d'animaux tout à fait ordinaires au départ. À quoi cela servait-il de les « designer » ?…

Ce n'est pas parce qu'un animal est « normal » qu'il ne faut pas travailler son apparence. À partir du moment où il s'agit d'un personnage à part entière, il doit avoir un physique bien particulier, et ce pour deux raisons : d'abord, cela lui confère une personnalité ; ensuite, cela évite qu'on le confonde avec un autre. Dans la nature, il est difficile de faire la différence entre deux gorilles ou deux chimpanzés : ils se ressemblent tous ! Notre rôle consiste donc à créer de vrais personnages à partir d'animaux qui sont pourtant semblables à des centaines d'autres de leur espèce. Prenez



TRANSFORMERS 3

UNE FOIS ENCORE, MICHAEL BAY A POUSSÉ LES PETITES GÉNIES D'ILM DANS LEURS DERNIERS RETRANCHEMENTS AVEC UN ROBOT PLUS GRAND QUE TOUS LES ROBOTS DE LA SAGA RÉUNIS ! UN DÉFI AUQUEL EST VENU S'AJOUTER CELUI DU RELIEF 3-D...

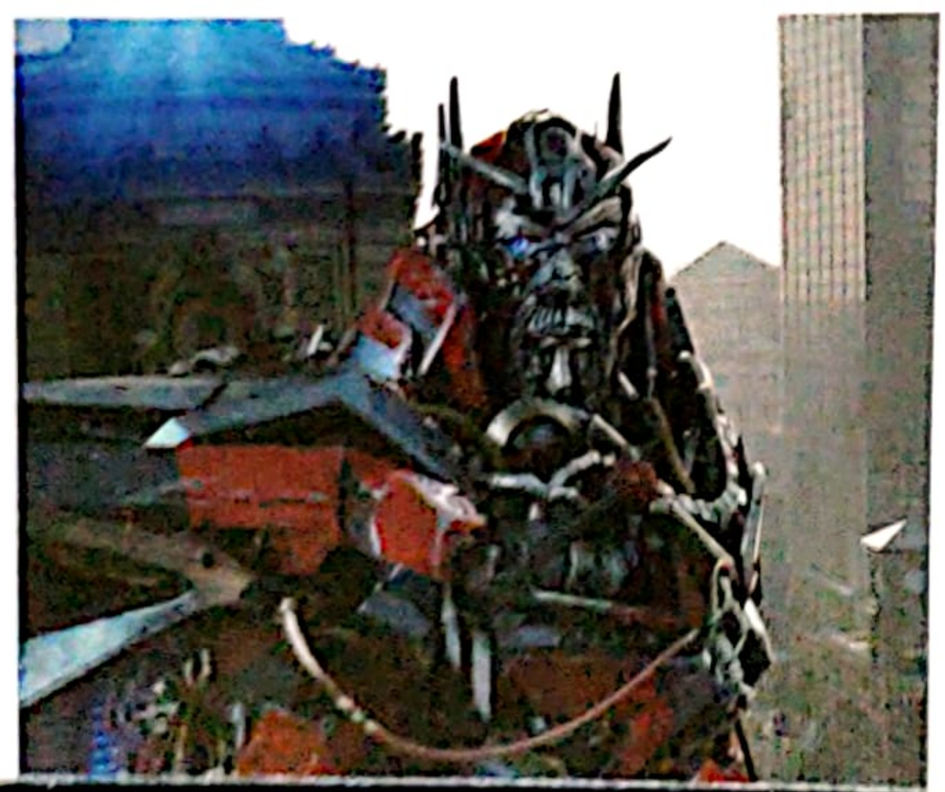
« Toujours plus ! », telle semble être la règle appliquée par Michael Bay, en particulier sur les suites de ses propres films. Que ce soit avec les *Bad Boys* ou les *Transformers*, c'est le royaume du « vous n'avez encore rien vu ! » : plus d'explosions, plus de personnages, plus d'action, et plus de combats homériques. Dans ce troisième *Transformers*, le cinéaste nous offre en prime le robot Colossus, une créature dont la démesure est telle qu'on se demande bien si elle pourra être surpassée dans un quatrième opus. Ce robot de cauchemar se présente sous la forme d'un ver métallique géant capable de sectionner un gratte-ciel... Un défi relevé par Scott Farrar, superviseur des effets visuels pour Industrial Light and Magic sur les trois *Transformers*.

SURENCHÈRE

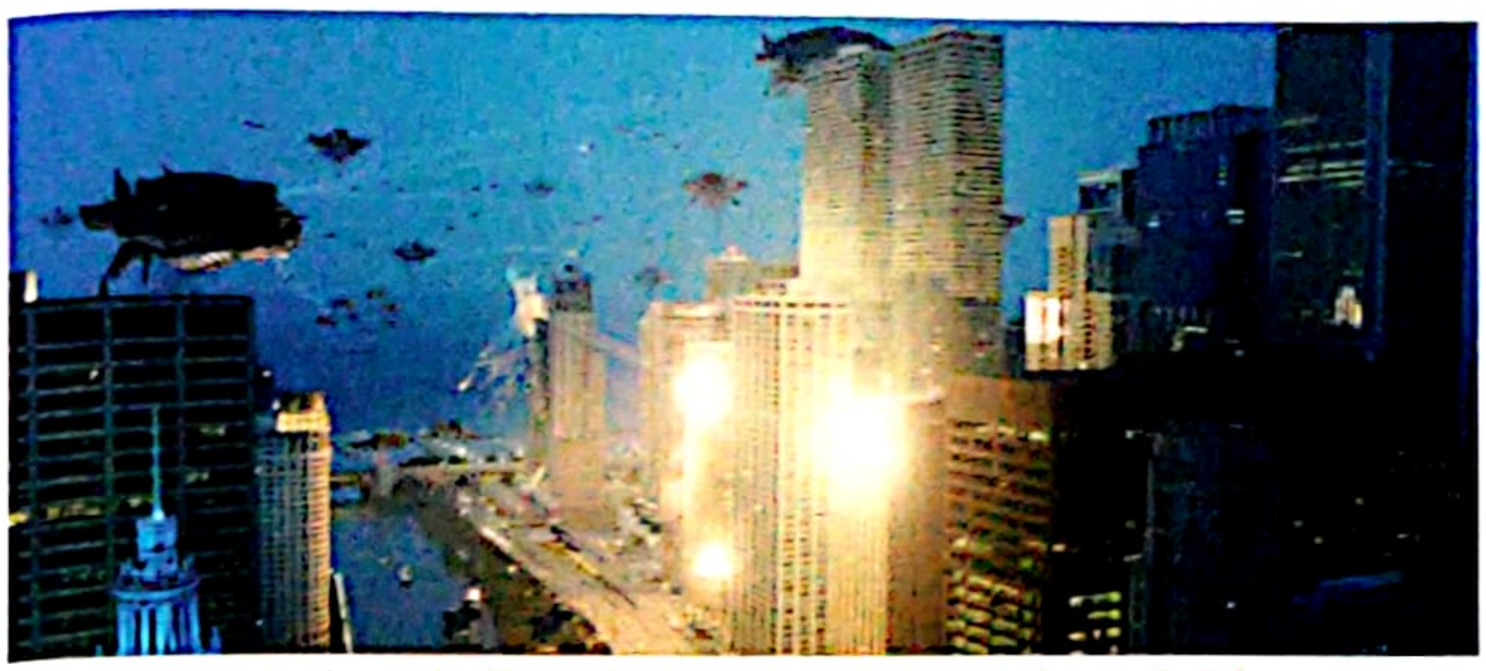
Scott Farrar : "Comme à chaque fois, nous avons eu moins de temps pour faire plus de plans ! Avec cette fois, la difficulté supplémentaire de travailler en relief 3-D. Il ne faut pas négliger cet aspect car la stéréoscopie demande jusqu'à 30% de travail en plus sur les effets visuels... C'est considérable. Au total, le film doit comporter plus d'un millier de plans à effets visuels, mais ILM s'est concentré sur les principales scènes avec les robots animés en 3D, soit 575 plans. De son côté, notre filiale de Singapour a réalisé environ 150 plans sous notre supervision.

LA COURSE AU RÉALISME

"Sur *Transformers 3*, nous avons cherché à rendre les personnages encore plus réalistes. Pour ce faire, nous sommes passés à l'Image-Based Lighting [ndlr – technique d'illumination photoréaliste permettant d'éclairer des objets 3D à partir de la photographie d'un environnement]. Sur le plan de la lumière, les robots sont comme des voitures : ils présentent des surfaces brillantes sur lesquelles l'environnement se reflète. Du coup, la manière dont les robots sont éclairés devient essentielle. Dans des films comme les *Transformers*, tout est dans la lumière ! On recrée les conditions de lumière du tournage, mais on ajoute ensuite d'autres sources lumineuses pour mettre le sujet en valeur. À la fin, la lumière sur les robots ne correspond pas du tout à la réalité de la scène !



Le visage de Sentinel a été modélisé en s'inspirant de celui de Sean Connery, alors que c'est Leonard Nimoy qui lui prête sa voix en version originale.



Les effets de destruction sur la ville ont été réalisés à partir de prises de vues de Chicago, sans qu'il ne soit besoin de reconstituer tous les bâtiments en images de synthèse.

"Si l'on se contente de la lumière originale, le robot a l'air affreux, ou bien il fait artificiel… Alors on ajoute des lumières, même si cela implique d'en mettre du côté opposé au soleil ! Tout est bon à prendre à partir du moment où les robots sont beaux et réalistes à l'image. Par ailleurs, on ajoute systématiquement des éléments qui donnent de la texture à la scène : des colonnes de fumée à l'arrière-plan, des reflets de flammes sur le robot, des papiers qui volent dans le décor, etc. Ce genre de fond animé rend les robots beaucoup plus réalistes. Les scènes les plus difficiles sont celles où il n'y a pas d'action, du genre un robot statique sur fond de ciel bleu : l'horreur ! [Rires]

JOUER SUR LA DURÉE

"Avec Michael Bay, nous avons opté pour des plans d'action beaucoup plus longs, jusqu'à une minute parfois. C'est très, très difficile à gérer, mais le résultat en vaut la peine car on voit les robots en action en continu, au lieu d'avoir une succession de plans rapides. Par exemple, il y a un plan où Bumblebee arrive sous forme de voiture, saute en l'air en se transformant, grimpe le long d'un mur et attrape au vol les héros en train de tomber – tout ça en un seul plan ! Jamais on n'avait encore fait ça dans la saga, et le plus beau, c'est que ce plan a été imaginé par ILM. Michael nous a laissé carte blanche pour créer des plans d'action et les lui soumettre. Ça nous a impliqués dans le déroulement du film plus que nous ne l'avions jamais été.

ENVIRONNEMENTS

"La caméra est toujours en mouvement dans les plans aériens. C'était très important pour le relief 3-D, car les changements de perspective accentuent la sensation de profondeur. Dans le film, l'environnement urbain est constamment réel : dans certains films, l'équipe reconstruit la ville en 3D, mais ce n'est pas ce que nous avons fait. Notre approche consiste à travailler à partir de l'image originale. On prend l'immeuble existant, et l'on applique les dommages à l'aide de digimattes très sophistiqués. Le résultat est que l'image reste totalement réaliste puisque l'on part de la réalité.

NAISSANCE DE COLOSSUS

"C'est le plus grand objet 3D que nous ayons jamais fabriqué à ILM. Il comportait plus de 70.000 pièces, alors qu'Optimus n'en a que 10.000 environ. Le modèle était tellement énorme qu'on mettait parfois une heure à le charger ! Seuls les postes de travail les plus puissants pouvaient le gérer. On cherchait par tous les moyens à optimiser le modèle, par exemple en « déconnectant » toutes les parties du corps qui n'apparaissaient pas à l'image. L'une des grandes difficultés était la gestion des reflets : le robot devait se refléter dans les parois de verre du gratte-ciel et aussi dans les débris de verre qui tombaient, et tous devaient s'éclairer les uns les autres… Il a fallu travailler avec Mental Ray afin de pouvoir calculer tous ces reflets. Résultat, nous sommes montés à des temps de calcul de 288 heures pour les plans les plus complexes ! À la fin du projet, nous avons monopolisé la ferme de rendu d'ILM en entier : la totalité des processeurs du studio travaillait sur *Transformers 3*… On a totalisé près d'un demi-million d'heures de rendu en un week-end ! Et sur un seul film ! Ça doit être un record, dans le genre, non ?" ■

ALAIN BIELIK

> À la fin, la totalité des processeurs d'ILM travaillait sur *Transformers 3* !

Réalisée par Digital Domain, la scène des parachutistes propose l'une des meilleures utilisations du relief 3-D depuis *Avatar*. Une vraie bande démo pour le procédé.

Photos © Paramount Pictures

HARRY POTTER ET LES RELIQUES DE LA MORT

LE LONG VOYAGE DE HARRY POTTER AU CINÉMA VIENT DE TOUCHER À SA FIN. DIX ANS EXACTEMENT POUR HUIT FILMS, ET À LA CLÉ, DES MILLIERS DE PLANS À EFFETS VISUELS QUI ONT CONTRIBUÉ À FORGER UNE VÉRITABLE INDUSTRIE BRITANNIQUE EN LA MATIÈRE. SANS LE PETIT SORCIER, DOUBLE NEGATIVE, FRAMESTORE, OU MPC NE SERAIENT PAS LÀ OÙ ILS SONT AUJOURD'HUI...

Avec plus de 1000 plans à effets visuels, cet ultime opus de la saga Harry Potter comporte presque autant d'effets que les trois premiers films réunis ! Un vrai feu d'artifice numérique supervisé par Tim Burke, cheville ouvrière de la série depuis le second épisode. Il nous raconte ici son aventure.

DOUBLE TOURNAGE

"Les deux films de l'opus 7 ont été tournés en même temps, mais dans le désordre. La logistique était réellement complexe car, en même temps qu'on préparait ce double tournage, on devait aussi boucler le sixième film ! Il est sorti en juillet 2009, et le tournage de l'opus 7 devait démarrer en octobre. On avait donc trois films à gérer en parallèle. C'était un vrai cauchemar logistique. Il fallait constamment savoir qui faisait quoi sur lequel des trois films...

PRÉPARATION INTENSIVE

"Dès l'été 2009, on a commencé à travailler sur la bataille finale. Pendant neuf mois, nous avons prévisualisé la séquence en détail. Il fallait être très précis car cette animation devait être utilisée pour un prémontage de la dernière partie du film. Le but était de « caler » la séquence plan par plan avec le plus de précision possible. Une fois le prémontage finalisé, nous avons pu déterminer ce qu'il fallait tourner en direct, comment filmer les acteurs, mais aussi quelle partie des décors 3D allait nécessiter le plus de travail.

POUDLARD RÉINVENTÉ

"Dans les six films précédents, l'école avait été représentée par une énorme maquette, mais cette technique ne pouvait

pas fonctionner pour ce dernier film. Le réalisateur David Yates voulait voir la caméra tourner autour des bâtiments, entrer dans une pièce, en ressortir, etc. Il souhaitait également avoir la possibilité d'ajouter ou de modifier des plans à la dernière minute – un luxe qu'on ne peut pas se permettre avec les effets miniatures. Double Negative s'est attaqué au projet dès 2008. La maquette était si complexe qu'ils ont mis un an et demi à tout modéliser et à texturer. Ensuite, il a fallu trouver des techniques pour optimiser le modèle 3D. On ne pouvait pas se permettre d'avoir trois semaines de rendu sur chaque plan. Double Negative s'est basé sur la prévisualisation pour déterminer les parties du décor qu'il fallait le plus texturer, celles où des textures intermédiaires pouvaient suffire, et enfin, les endroits qui n'allaient pas être visibles à l'image. Ceux-là n'ont pas été texturés du tout, ce qui s'est traduit par des dizaines de murs, de parois et de surfaces qui sont restés à l'état brut, comme la face cachée d'un décor de studio. En optimisant ainsi le modèle de Poudlard, l'équipe a pu obtenir des temps de rendu raisonnables.

BATAILLE RANGÉE

"La bataille finale a été répartie entre Double Negative pour les scènes à l'intérieur de l'enceinte, et Moving Picture Company pour l'extérieur (avec Rising Sun sur certains plans). Dneg a créé Poudlard et son environnement, puis ils ont livré les plans sous forme de composites finalisés, accompagnés de toutes les données d'éclairage. Le prestataire suivant ajoutait ses propres effets dans ces plans, puis transmettait éventuellement le résultat à un autre. On est allé jusqu'à trois intervenants sur un même plan... Les autres prestataires du film ont été Framestore, Cinesite, Tippett Studio, Rising Sun, Baseblack, Lola, Gradient, et Union. Le pont de Poudlard et le stade du Quidditch ont eux aussi été créés en 3D, puis détruits par simulation dynamique.

TOUT FEU, TOUT FLAMME

"Le mur de flammes qui traverse Poudlard a été un vrai défi. Non seulement il fallait créer des flammes totalement réalistes, mais les animer de manière inédite. Lorsque les flammes rebondissent contre un mur, chacun de ces rebonds donne naissance à un « animal » constitué de flammes : un lion, un dragon, etc. La grande difficulté était de montrer une créature faite de flammes, et non pas un animal en feu ; la différence était subtile. L'effet a été réalisé en animant chaque créature, puis en obligeant la simulation de flammes à se plier à ses mouvements. C'est donc l'animation qui guidait la simulation, et non l'inverse.

L'ARMÉE DES TÉNÈBRES

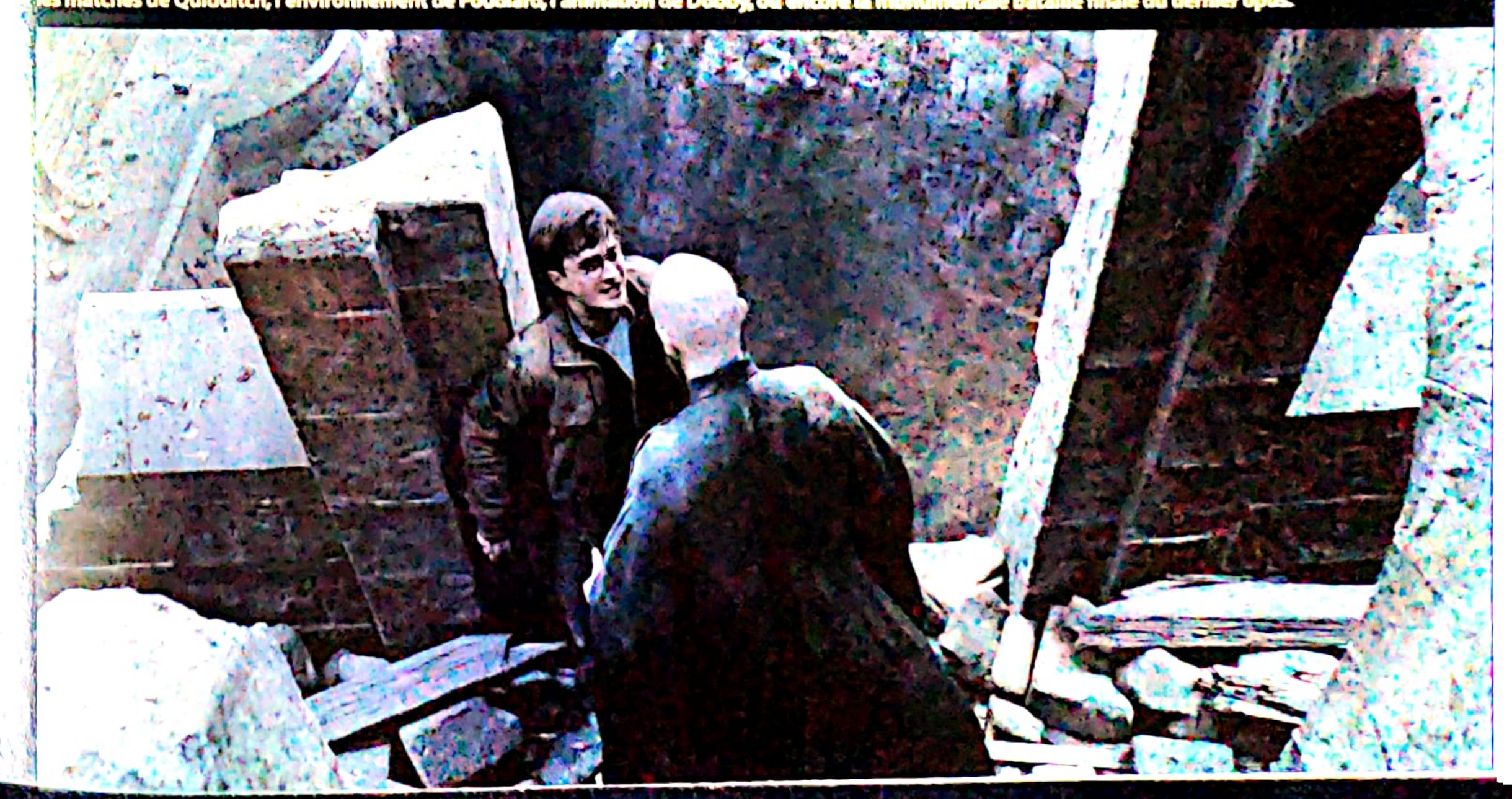
"L'armée de Voldemort a été créée à partir de plusieurs techniques. Dans certains plans, ce sont 50 figurants que nous avons multipliés par clonage numérique. Dans d'autres, MPC a créé l'armée entière par simulation de foules à l'aide de leur logiciel dédié, Alice. Pour ce qui est des statues de pierre, nous avons utilisé l'animation par key frame. La motion capture était exclue car elle aurait produit une animation trop organique. Or, nous voulions un look un peu mécanique. Nous avons simplement filmé des acteurs en armure à titre de référence pour l'animation.

THE END

"J'ai passé dix ans à travailler sur ces films, avec les mêmes personnes la plupart du temps. Alors, cela va causer un vide immense dans ma vie. J'en ai eu un aperçu pendant la postproduction. Au fil des semaines, j'ai vu les départements fermer les uns après les autres, les gens partir, faire leurs adieux. À la fin, il ne restait quasiment plus que moi ! C'était un sentiment vraiment étrange, comme si Harry Potter s'était éloigné de moi petit bout par petit bout..." ■

ALAIN BIELIK

La fin de dix ans d'effets visuels qui ont constamment fait partie des meilleurs de l'année, avec des images mémorables comme le nez de Voldemort, les matches de Quidditch, l'environnement de Poudlard, l'animation de Dobby, ou encore la monumentale bataille finale du dernier opus.



LA PROIE

GROS PLAN SUR LES MAQUILLAGES DE L'EXCELLENT THRILLER DE ÉRIC VALETTE. DES EFFETS SIGNÉS PAR CLSFX/ATELIER 69.

Les effets de maquillage de *La Proie* ont été supervisés par Guillaume Castagné, Olivier Afonso et Frédéric Lainé, un trio à qui l'on doit déjà *La Meute*, *La Horde*, *Mutants* ou encore, *Les Petits Mouchoirs*. L'équipe comprenait également Mélanie Gerbeaux, Nicolas Herlin, Laetitia Hillion, Cyril Hipaux et Pascal Larue.

Guillaume Castagné raconte : "Parmi les effets, il y avait un cadavre de jeune fille en cours de décomposition. Dans la réalité, un corps resté aussi longtemps exposé aux éléments aurait été décomposé. Mais au cinéma, on prend parfois des libertés avec la réalité. Dans ce cas, on voulait un effet de momie afin qu'on puisse reconnaître une jeune femme, et que le cadavre ait une certaine douceur. Le corps a été fabriqué à partir de l'empreinte d'une de nos collaboratrices. Nous avons effectué un premier tirage en plastiline pour enlever de la matière et resculpter le corps afin d'obtenir cette apparence émaciée (ci-contre). Ensuite, la sculpture a été moulée en élastomère de polyuréthane, puis tirée en silicone." À droite le tirage en cours de peinture.

G.C. : "Pour le personnage incarné par Sergi Lopez, le réalisateur voulait une vieille brûlure. La cicatrice a été sculptée en plastiline par Fred Lainé sur une empreinte en époxy de la tête de l'acteur. On a fait un moulage en époxy, puis un tirage en silicone. Il y avait une prothèse pour le cou et une autre pour l'oreille. Sergi Lopez a été formidable avec nous !" Ci-dessus, au centre, l'équipe déchire le « flash », ce bourrelet qui fait le tour de chaque prothèse et qui permet de manipuler la pièce plus facilement.

G.C. : "Le film comporte plusieurs effets gore, comme cet impact de balle sur une tête, la caméra étant placée face à l'acteur. Pour l'impact frontal, l'acteur portait une prothèse qui a été effacée de l'image jusqu'au moment du coup de feu. Au même instant, on faisait jaillir du sang et des morceaux de cartilage et de « cervelle » (de la mousse de latex) à l'arrière de la tête. La projection était réalisée par un système à air comprimé : le sang était placé sous pression dans un tuyau fixé sur les cheveux de l'acteur. Lorsqu'on ouvrait la valve, le sang et la matière jaillissaient dans un effet « soleil ». On a fait plusieurs tests pour trouver le bon degré de fluidité du sang."

G.C. : "Il y a une scène où un personnage se fait déchirer la gorge d'un coup de dents. L'effet a été réalisé à partir d'une double prothèse. La première couche représentait la blessure elle-même et était collée à même la peau. La seconde représentait la peau intacte – elle avait été moulée sur la première sculpture afin que les reliefs s'imbriquent parfaitement. L'acteur mordait dans la seconde prothèse et l'arrachait avec ses dents, tandis que le sang jaillissait… Dans le même style, nous avons également créé un effet de coup de couteau : l'acteur portait une poche de sang sous pression par-dessus une protection fixée sur son ventre. Lorsque son partenaire plantait le couteau, le sang se mettait à couler à flots." ■

PHILIPPE DESROIS

Superviseur des effets de créatures, Pascal Molina apporte la dernière touche à un sanglier animatronique.

RIEN NE VAUT UN BON « FILM DE MONSTRE » DE TEMPS EN TEMPS, AVEC DES HUMAINS AUX ABOIS ET UNE CRÉATURE VORACE QUI LES DÉCIME UN PAR UN. LE FILM D'ANTOINE BLOSSIER EST UN BON CRU DU GENRE, NOTAMMENT GRÂCE À SA CRÉATURE PARTICULIÈREMENT RÉUSSIE (ET BIEN FILMÉE).

LA TRAQUE

PASCAL MOLINA
Superviseur des effets de créatures

Avec ses complices Denis Gastou et Jean-Christophe Spadaccini, Pascal Molina a constitué un trio incontournable des effets spéciaux dans le cinéma français (voir portfolio dans S.F.X n°130). On leur doit les maquillages très spéciaux de films comme *Les Rivières Pourpres*, *L'Empire des Loups*, *Blueberry*, ou encore *Deux Frères*.

S.F.X – Comment fait-on pour fabriquer une vraie créature sur un film à petit budget ?

PASCAL MOLINA – C'est là toute la difficulté. D'un côté, on aimerait avoir plus de moyens pour bien faire les choses, mais de l'autre, cela nous oblige à chercher des solutions alternatives, on devient plus créatif. Ceci étant dit, il n'y avait pas que la créature à fabriquer. Le scénario comportait une foule de petits effets différents. Pris individuellement, ils ne présentaient aucune difficulté, mais mis bout à bout, ils posaient de gros pro-

Ci-dessous, la laie a été sculptée en position allongée. La peau en mousse de latex comportait des ajouts en silicone plus ou moins translucide. Cette matière créait un effet de brillance sur la peau.

Le fœtus de sanglier difforme et mort-né a été sculpté par Christophe Chabenet, puis tiré en silicone plein. Le matériau permettait d'avoir une peau translucide et luisante qui renforçait l'aspect « nouveau né » de l'animal (ci-dessous, en bas de page).

blèmes par rapport au budget dont nous disposions. On devait fabriquer plus d'une trentaine de cadavres d'animaux dont certains de très grande taille, un sanglier « normal », deux sangliers animatroniques, une laie et son bébé, un chien à moitié dévoré…

Effectivement… Comment vous y êtes-vous pris pour contourner les limitations du budget ?

Le seul moyen d'avoir tous ces effets dans le film, c'était de travailler avec plusieurs niveaux de finition. Il y avait des effets principaux sur lesquels on peaufinait les moindres détails, et des effets secondaires sur lesquels on pouvait prendre des « raccourcis ». Mais pour que cela fonctionne, il fallait un style de prise de vue adapté : si vous livrez une créature destinée à être suggérée et qu'elle est filmée comme un effet principal, vous êtes mal… Cela implique un vrai rapport de confiance avec le réalisateur, ce qui était le cas sur ce film. Ainsi, le charnier animal a été éclairé par une simple lampe torche, ce qui nous a permis de poiler les cadavres de façon sommaire, avec des poils synthétiques. La lumière suggère les formes sans dévoiler les détails. Si chaque cadavre avait dû être « parfait », on aurait pu n'en fabriquer qu'un seul et non pas trente ! Du coup, c'était plus un travail de décoration que de maquillage. Antoine en était bien conscient, et il a filmé la scène avec beaucoup d'efficacité.

Comment les sangliers intoxiqués ont-ils été conçus ?

Dans l'histoire, ils ont été intoxiqués par des produits chimiques, leur peau est très irritée et présente de grandes plaques où la chair purulente est à vif. Le graphiste Benjamin Carré a créé dans Photoshop une série d'illustrations magnifiques. Le design était tellement réussi que nous l'avons transposé tel quel. Il a fallu trois semaines à quatre personnes pour sculpter l'animal. La même sculpture a servi à fabriquer le sanglier normal : les plaies ont simplement été recouvertes de poils.

Combien y avait-il de versions ?

Nous avons fabriqué un sanglier animatronique et une doublure cascade non mécanisée. Comme nous n'avions pas les moyens de réaliser un modèle entièrement mécanisé, il a fallu construire le sanglier autour d'un interprète humain. Pour ce faire, un cascadeur a été moulé à quatre pattes, dans la position d'un coureur qui s'élance pour un cent mètres. Le tirage a ensuite servi de base pour la sculpture. Le cascadeur avait la tête dans le cou de l'animal, tandis que ses bras étaient glissés dans les pattes avant. Son corps sortait à l'arrière du costume, lequel était dépourvu de train arrière et de pattes arrière. Cette partie a été réalisée séparément pour être montée sur le corps lorsqu'on devait voir un cadavre. Le cascadeur portait des gants en forme de sabots sur ses poings fermés. On posait la tête du sanglier sur la sienne comme un casque, le raccord se faisait avec les poils sur le cou. Les yeux et le groin étaient animés par servomoteurs, alors que la mâchoire était actionnée par un vérin pneumatique. Celui-ci permettait un mouvement très rapide, un peu comme le claquement de mâchoire des crocodiles. Le cascadeur se chargeait des mouvements de tête.

Comment le sanglier se déplaçait-il sur le plateau ?

Pour les petits mouvements, le cascadeur se débrouillait seul, mais dès qu'il fallait couvrir une certaine distance, on l'installait à plat ventre sur une sorte de brouette, ses bras touchant terre. Nous avons aussi fabriqué six corps partiels, avec seulement la tête et le dos. Ils étaient montés sur des espèces de luges qu'on tirait très vite dans le décor, sous les fougères, à l'aide de cordes. Une fois le tournage des effets terminés, nous avons récupéré nos deux sangliers intoxiqués, le sanglier normal, nous y avons ajouté trois autres corps fabriqués spécialement… et nous y avons mis le feu pour la scène finale. Le genre de plans où il vaut mieux être sûr d'avoir tous les plans en boîte !

Pour un spécialiste français des effets spéciaux, ce film a dû être un vrai bonheur…

Oui, c'était du pain béni ! On a tellement peu l'occasion de travailler sur des « films de monstre » en France. Pour ne rien gâter, Antoine Blossier est de la même génération que moi, nous avons les mêmes références, et cela s'est traduit par des rapports vraiment très agréables. Malgré les difficultés inhérentes au petit budget, ce film restera comme l'un de mes meilleurs souvenirs de tournage. ■

FRÉDÉRIC MATHIEU

> « Une fois le tournage des effets terminés, nous avons mis le feu à toutes les créatures… »

Comme le projet a démarré en plein mois d'août, les fournisseurs en plastiline et terre glaise étaient fermés. Les sculpteurs ont dû travailler avec une argile destinée aux écoles de beaux-arts, ce qui a causé quelques surprises… La peau a été moulée en résine polyester, puis tirée en mousse de latex. Les plaies ont été resculptées en direct avec un silicone sur-catalysé et très épais afin d'ajouter de la matière et de la transparence. Certains ligaments autour de la mâchoire ont également été sculptés en direct de cette manière.

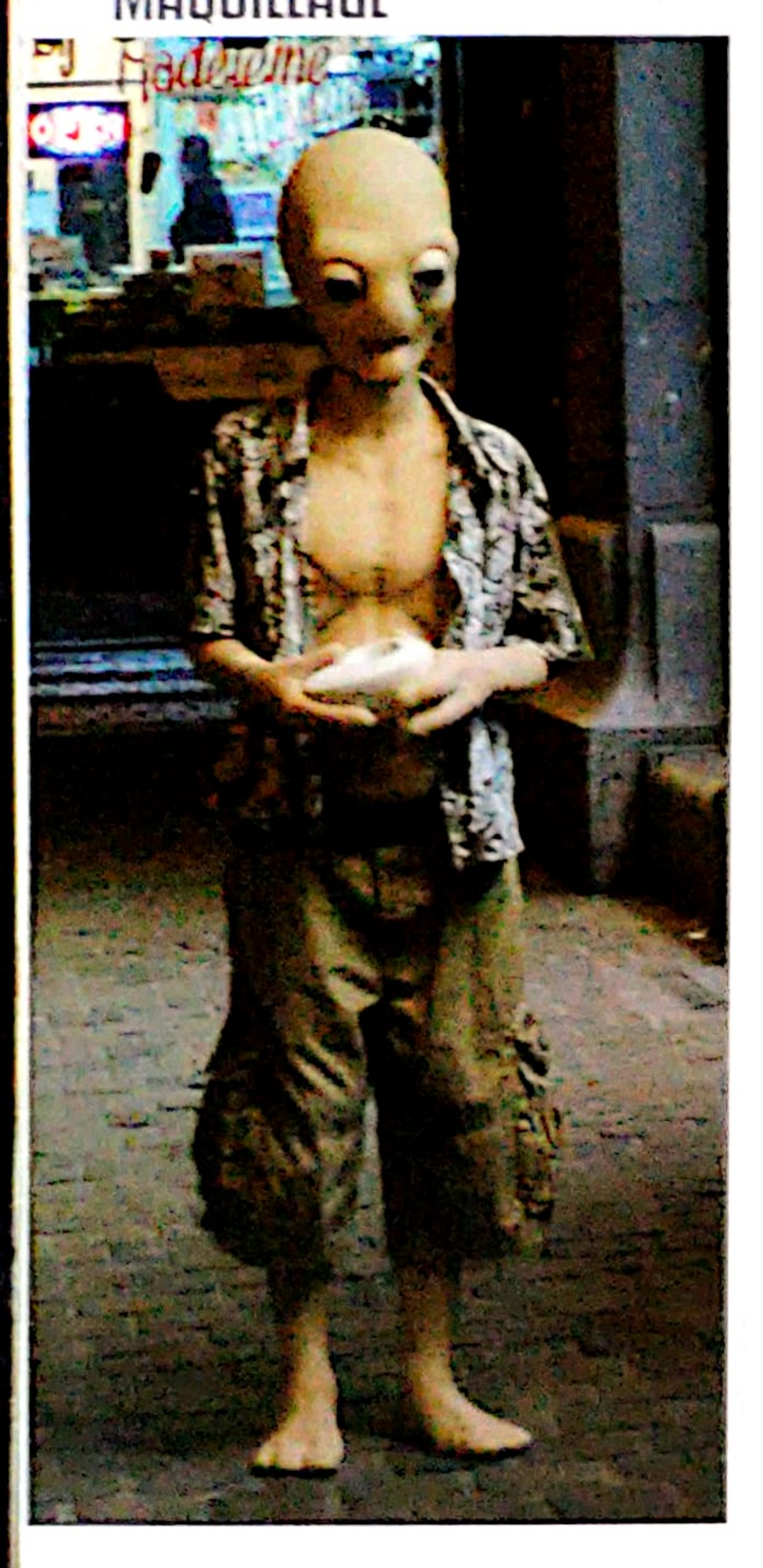
À gauche, Christophe Chabenet travaille au poilage d'un corps de sanglier en trois parties (tête, torse, train arrière). Les poils ont été récupérés sur de vraies peaux de sanglier et implantés touffe par touffe. Pour créer les poils très drus de l'arête dorsale, l'équipe a utilisé des plumes d'oiseau dont seul l'axe central avait été conservé. Une petite astuce qui renforçait l'aspect agressif de l'animal. À droite, Franck Gauthier et une tête « bélier » : cette tête a été tirée en latex très épais, puis renforcée par une grosse couche de fibre de verre et montée sur un solide noyau en résine. Elle était utilisée pour défoncer portes et cloisons.

Le palais et les dents ont été réalisés en résine, mais l'équipe a également fabriqué une version « cascade » avec des dents en latex pour les scènes d'action dans lesquelles un comédien devait se faire mordre. La langue a été tirée en silicone et n'était pas mécanisée.

SUPERVISEUR SFX : PASCAL MOLINA
PREMIÈRE ASSISTANTE & CHEF MÉCANICIENNE : PERRINE POIRIER
MÉCANICIEN : MILAN JANCIC
CHEFS SCULPTEURS : PIERRE-PAUL JAYNE, CÉCILE MEUNIER
SCULPTEURS : CLÉMENT BAGOT, MARCO CASTILLA, CHRISTOPHE CHABENET, FRANCK GAUTHIER, CYRIL HIPAUX, SÉBASTIEN IMART, KATY JONES, KAZUHITO KIMU

Les plans du sanglier en train de charger ont été filmés avec l'acteur en costume placé sur une « brouette » créée sur mesure. L'acteur simulait le mouvement de marche des pattes avant avec ses bras, en synchronisme avec la vitesse du déplacement. Seule la moitié avant de l'animal apparaissait à l'image. Dans ce test, l'acteur ne porte pas encore les faux sabots qu'il avait sur les mains pour le tournage.

Le sanglier normal a été réalisé à partir des mêmes moules que les sangliers intoxiqués. Les parties de peau à vif ont simplement été recouvertes de fourrure afin de passer inaperçues à l'écran. Les mécanismes d'animation de la tête étaient les mêmes que ceux de la version intoxiquée.

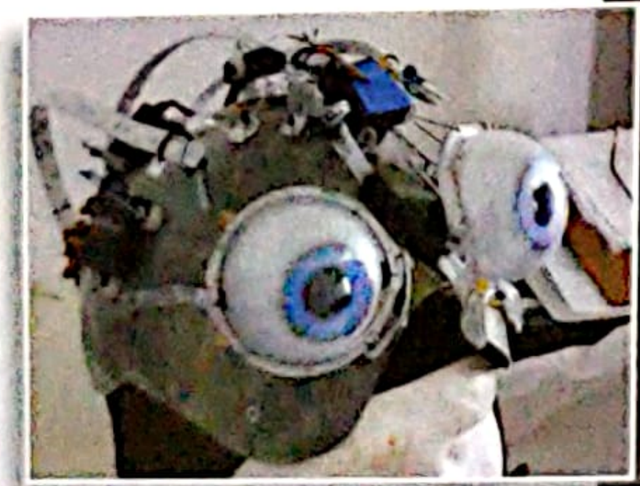


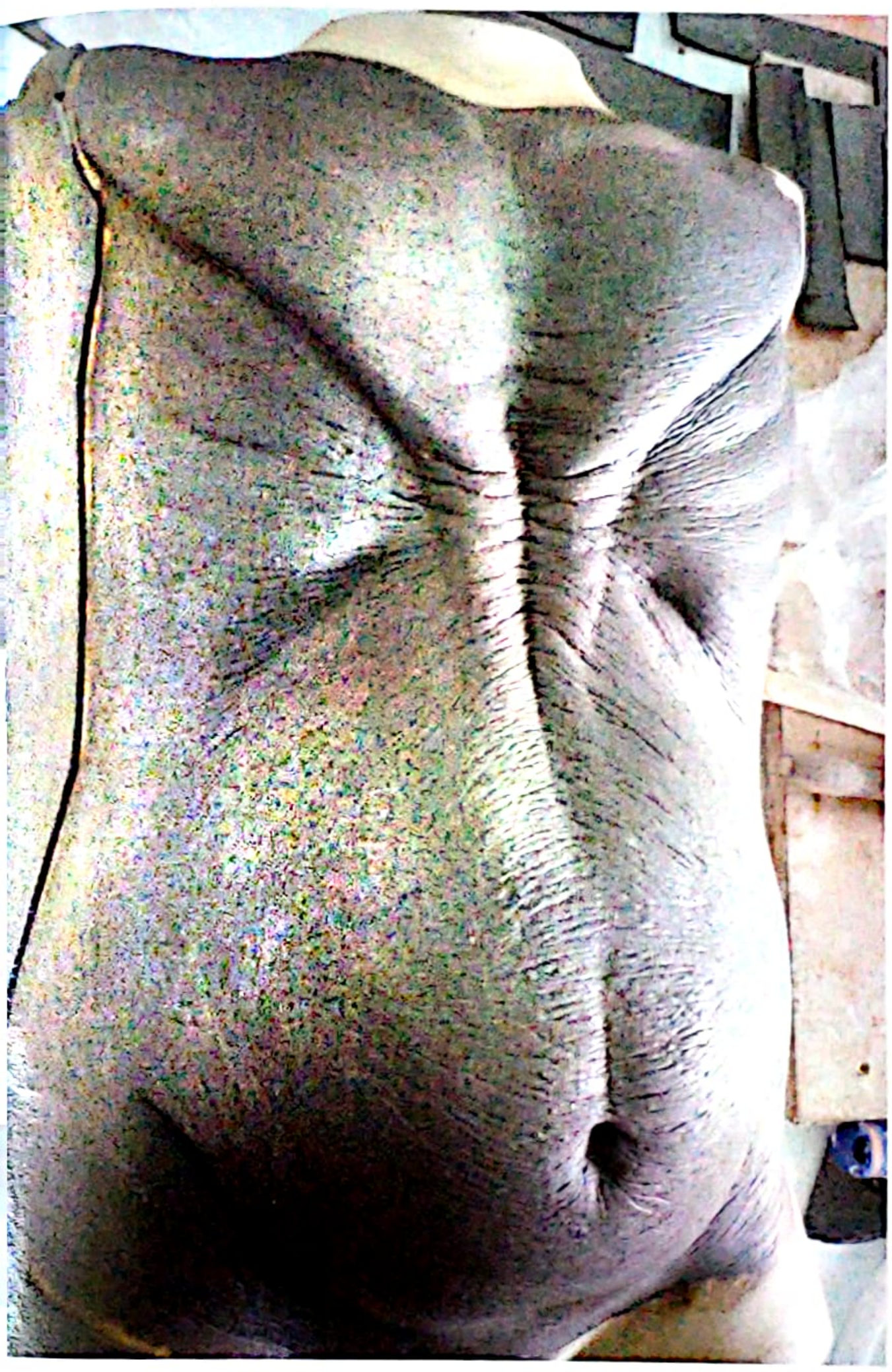
PUB CANALSAT

LE TOURISTE EXTRATERRESTRE DE LA PUB « CANAL SAT » CONNAÎT UN GRAND SUCCÈS. RENCONTRE AVEC SON CRÉATEUR, LE MAQUILLEUR PIERRE OLIVIER PERSIN.

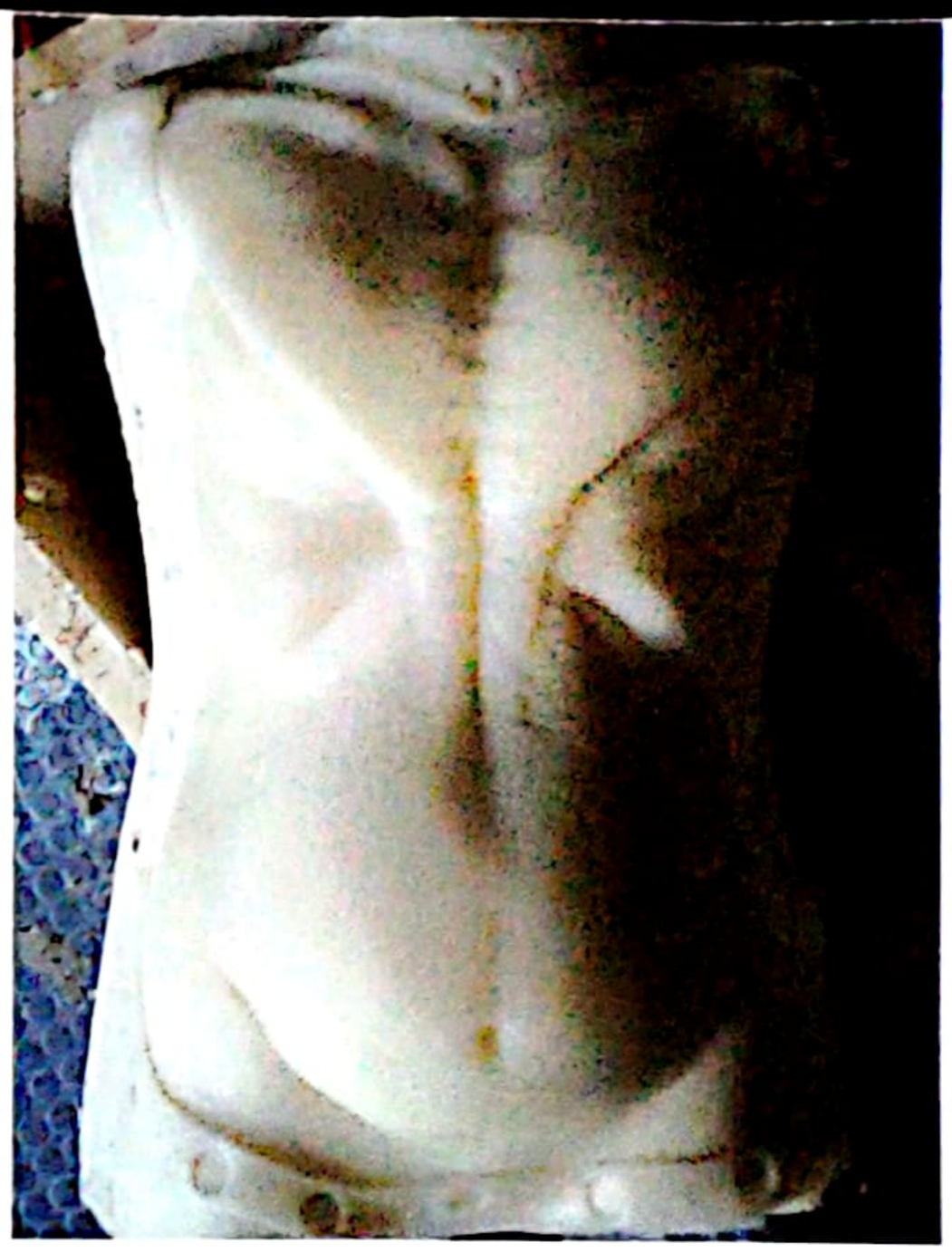
Pierre Olivier Persin : "C'est un projet qu'on a fait à toute vitesse. On m'a appelé le vendredi pour me demander de présenter des concepts d'alien lors d'une réunion qui devait avoir lieu le lundi… Et on tournait le lundi deux semaines plus tard ! Il a fallu travailler à un rythme fou : 18 heures par jour, sept jours sur sept… Cela dit, c'était une chance et un vrai plaisir de fabriquer un E.T. en maquillage et animatronique, plutôt que de le réaliser en 3D. Toute mon équipe (Clément Wintz, Geoffroy Felley, Pierre Emmanuel Kaas, Milan Jancic, Nicolas Herlin, Bruno Maloberti, Gwenn Angevin, et Erwan Simon) et moi-même étions très motivés pour livrer le personnage le plus réussi possible."

P.O.P. : "J'ai passé le week-end à imaginer différents designs avec l'illustratrice Céline Papazian et le réalisateur Stephen Cafiero. Le client voulait l'extraterrestre de *Paul*, mais sans l'animation 3D et pour un budget dérisoire. Il a fallu qu'on adapte le design à la morphologie humaine. J'ai sculpté très vite le volume général de la tête avec Geoffroy Felley, puis nous en avons tiré un noyau qui a servi à créer la mécanique. On ne pouvait pas attendre d'avoir fini la tête pour passer à la mécanisation. Il fallait que les deux avancent en parallèle, intérieur et extérieur. Ce qui voulait dire que s'il y avait le moindre changement sur le design, la mécanique ne collait plus ! Nous avons donc travaillé sous pression. L'animation des yeux était compliquée car la taille des globes oculaires limitait leurs mouvements du fait que, juste derrière, il y avait le visage de l'actrice."





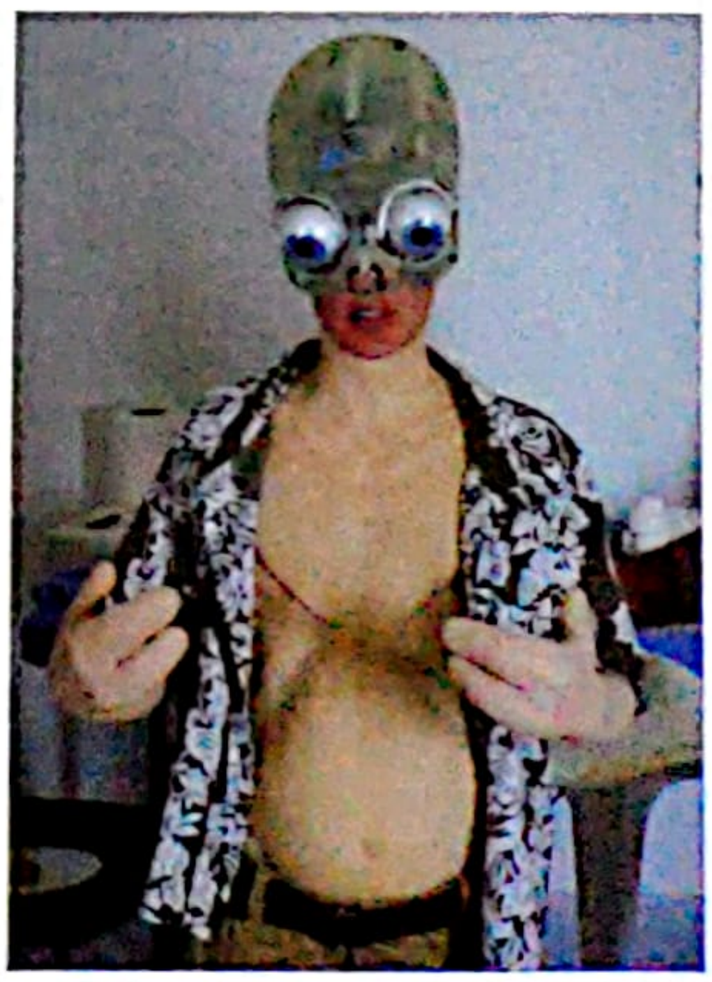
P.O.P. : "Le maquillage comportait une prothèse en silicone pour la tête, une autre – circulaire – pour le cou (afin d'assurer la transition entre la tête et le buste), le buste, les avant-bras et les bras (séparés pour éviter l'apparition d'un pli), et des gants. Les pieds étaient des chaussons en latex et mousse de polyuréthane souple, tandis que les jambes étaient simplement peintes à la Pax. Nous nous sommes battus pour avoir les vêtements les plus couvrants possible, car on n'avait pas le budget pour faire plus ! Afin d'alléger le buste au maximum, nous avons créé un noyau en mousse de polyuréthane souple sur lequel nous avons ajouté la peau en silicone (Platsil gel 10). Même alors, le buste devait peser 2,5 kilos, tout comme la tête. L'actrice Elia Fragione a été très courageuse, d'autant qu'elle tournait les plans entièrement en aveugle..."

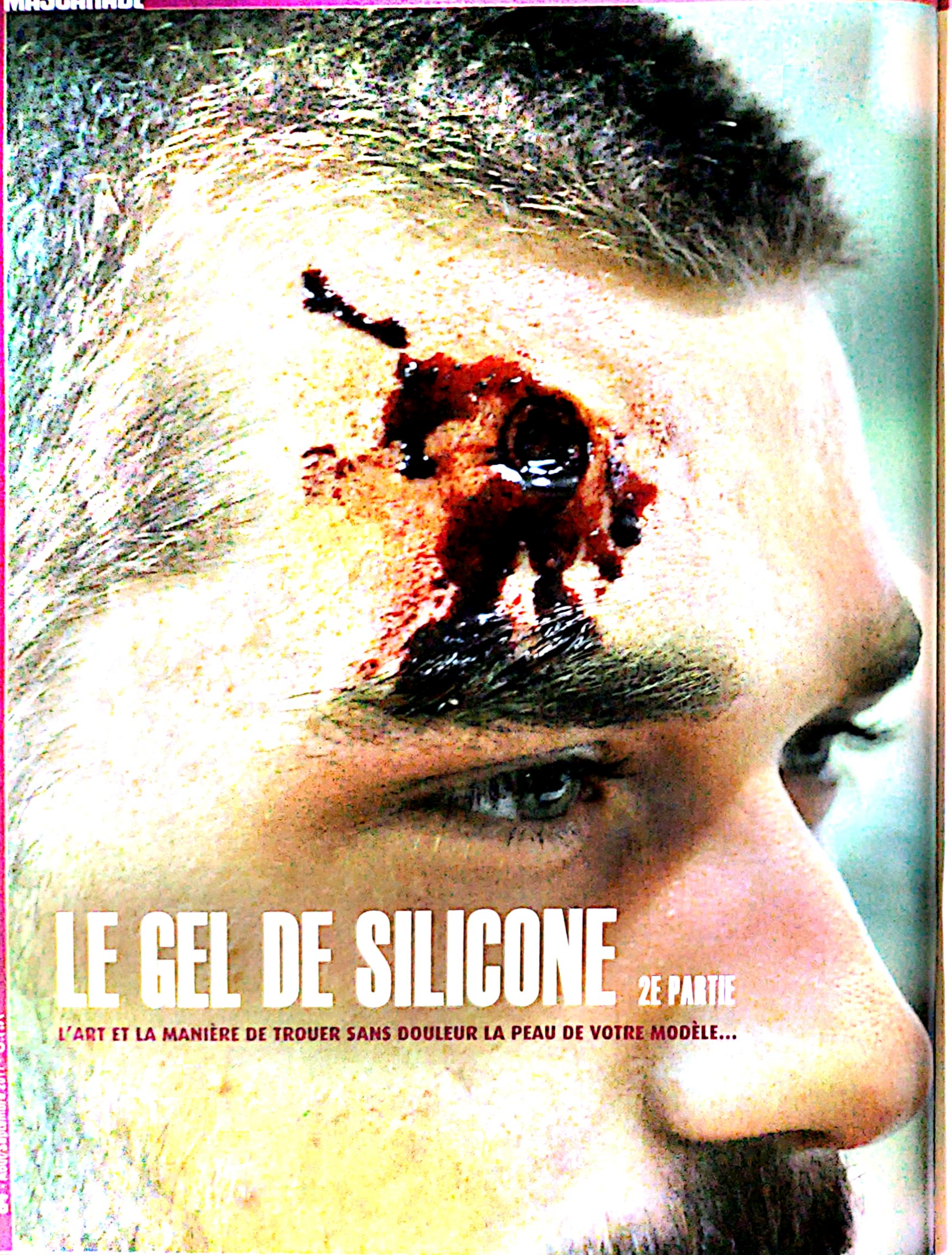


Les prothèses ont été sculptées en Chavant Médium NSP, sauf pour le torse et les pieds (en argile, plus rapide). Moulage en résine polyester (tête & mains), en époxy (cou), ou en plâtre (le torse – plus rapide, les joints étant cachés par le vêtement).

P.O.P. : "Je suis très content de cet alien, mais je regrette qu'on n'ait pas pu lui donner plus de personnalité. Le client était assez « frileux » : il ne voulait pas de taches, ni de rides, ni de nuances, etc. Il fallait que l'alien soit le plus mignon possible. Du coup, je trouve le visage trop lisse, trop aseptisé, D'un autre côté, le design semble plaire, alors..." *S.F.X a consacré un portfolio à Pierre Olivier Persin* (Les Dents de la Nuit) *dans le n°133.*

FRÉDÉRIC MATHIEU



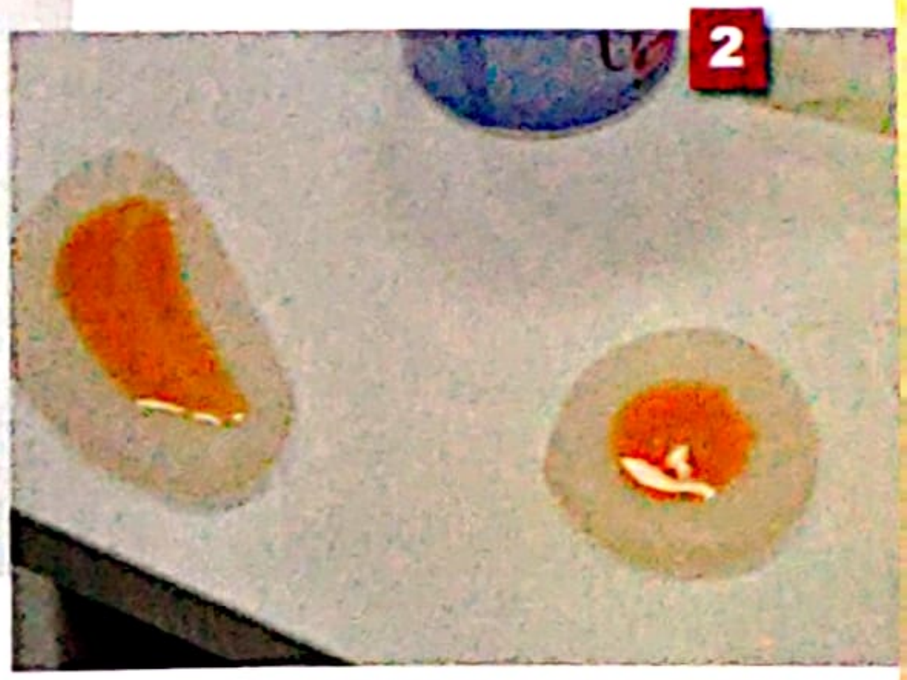


LE GEL DE SILICONE 2E PARTIE

L'ART ET LA MANIÈRE DE TROUER SANS DOULEUR LA PEAU DE VOTRE MODÈLE...

Matériel pour la pose de prothèse

- Du coton hydrophile
- Un démaquillant non gras et sans alcool
- De la colle à prothèse « silicone » de type Telesis 5 ou Snappy G
- Des pinceaux de maquillage
- Un pinceau en soies de porc
- Des cotons-tiges
- De l'alcool à 90°
- Des fards à alcool
- Du faux sang (voir formule)



Nous vous l'avions promis dans l'avant-dernier opus de *Mascarade* : voici comment poser et maquiller une prothèse en gel de silicone. Pour débuter avec ce type de prothèses, mieux vaut vous entraîner avec un sujet simple et de petite taille, en attendant de vous perfectionner. Pour cela, rien de mieux qu'un effet ultra demandé : un impact de balle..

Évidemment, ce type d'effet pourrait être réalisé par le biais de plusieurs techniques : sous forme de prothèse transfert en acrylique (***photo 10***), de prothèse en gélatine ou en latex, ou bien encore à l'aide de Plasto Nat. N'oubliez pas que c'est au maquilleur avisé de choisir la procédure la mieux adaptée à un tournage !

Pour un impact en pleine tête comme celui-ci, le personnage (à priori mort, à moins qu'il ne s'agisse d'un zombie...) présentera peu ou pas d'expression : la gélatine, l'acrylique, le latex ou le Plasto Nat, moins mobiles que le gel de silicone, pourraient parfaitement fonctionner – à moins que les conditions de chaleur, de transpiration ou d'humidité ne viennent compromettre leur usage.

Le gel de silicone sera très utile en cas de mouvement pour un personnage encore vivant et si l'impact est situé à un endroit mobile (gorge, ventre, etc.). De plus, une plaie en gel de silicone peut être lavée et manipulée avec plus de réalisme.

Avant d'attaquer la sculpture à plat de votre impact, documentez-vous sur le calibre de l'arme ! En effet, l'impact devra correspondre à un calibre qui est peut-être évoqué dans le scénario. Sachez par exemple que les armes de poing des forces de l'ordre sont souvent de calibre 9 mm ou de calibre 38 (légèrement plus grand que le 9 mm), ce qui correspond à des trous d'*environ* le diamètre choisi dans notre tutoriel.

Votre sculpture devra être réalisée en Chavant NSP, puis moulée en Dragon Skin (voir numéro 151 de votre magazine préféré). Petit récapitulatif de l'opération de tirage :

- Utilisez un mélange de vaseline et d'essence à Zippo pour appliquer dans le négatif (***photo 1***)
- Appliquez à l'aérographe quelques couches de Super Baldiez dilué
- Préparez votre gel de silicone (A + B + gélifiant + couleur). Ce gel de silicone peut être réalisé avec du Dragon Skin FX Pro et son gélifiant, le Slacker, ou à l'aide de Platsil Gel 10 et son gélifant, le Deadner
- Appliquez une petite quantité de gel dans le moule (***photo 2***)
- Étirez finement les bords au coton-tige (***photo 3***)
- Poudrez lorsque le gel a figé (***photo 4***) et décollez votre prothèse

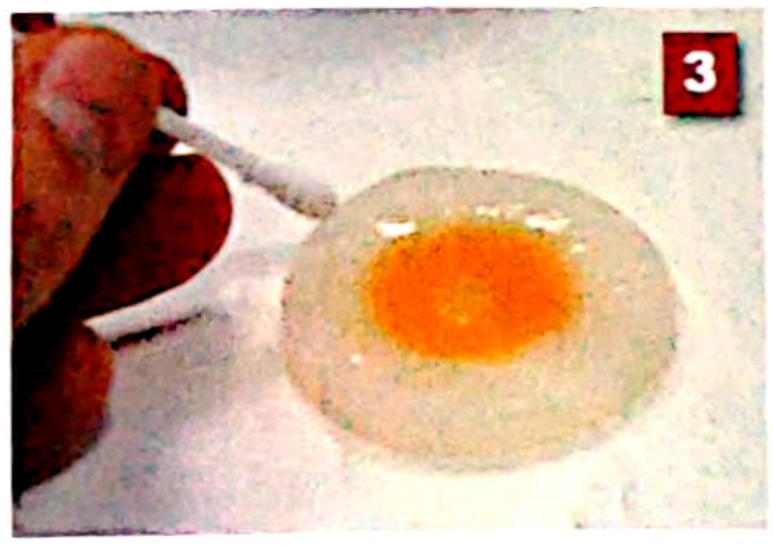
ÉTAPE 1 : NETTOYAGE ET PRÉPARATION DE LA PEAU

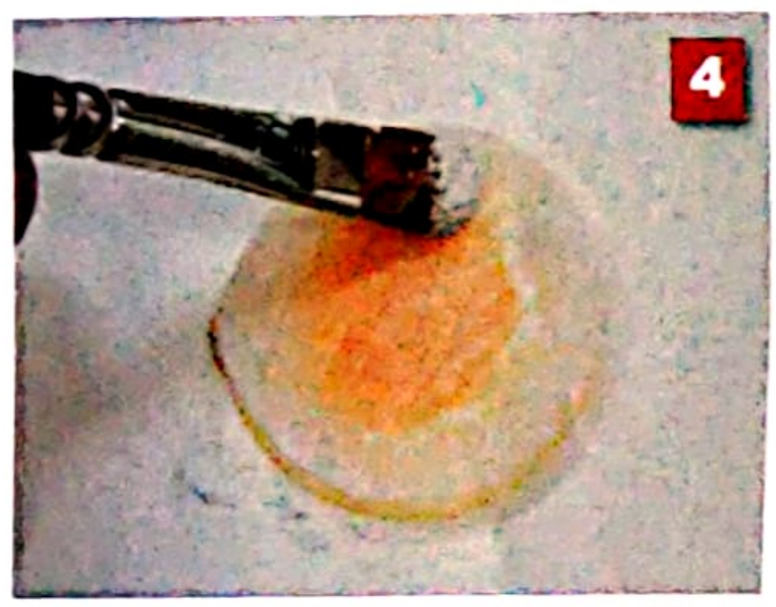
À l'aide d'un morceau de coton hydrophile et d'un démaquillant non gras et sans alcool (biological cleaner, sérum physiologique), nettoyez soigneusement la peau de votre modèle et laissez sécher.

Lorsque la peau est totalement sèche, vous pouvez appliquer à l'éponge une fine couche de « protection latex » ou d'un produit équivalent, comme le « Top Guard ». Ce produit isole la peau des produits que vous allez y appliquer et réduit les risques de décollement par l'action de la transpiration. Ce produit doit parfaitement sécher avant de poursuivre les opérations.

ÉTAPE 2 : LE COLLAGE

Pour coller une prothèse en gel de silicone, il vous faudra une colle spéciale





comme la Télésis 5 ou la récente Snappy G. **Attention : contrairement à la Pros-Aid, cette colle n'est pas une colle de contact; vous ne devez pas attendre qu'elle sèche pour appliquer la prothèse.**

Appliquez une fine couche de colle sur la zone à maquiller (***photo 5***) et déposez soigneusement la prothèse dans la colle en chassant les bulles d'air par massage (***photo 6***).

ÉTAPE 3 : LES RACCORDS

Nous avons utilisé un encapsulant nommé « Super Baldiez ». Ce dernier a l'avantage de se diluer à l'alcool isopropylique ou à l'alcool à 90°. Il vous suffira donc, à l'aide d'un coton-tige ou d'un pinceau, de faire fondre les raccords sur la peau (***photo 7***). Une fois les raccords achevés (***photo 8***), il est temps d'attaquer le maquillage..

ÉTAPE 4 : LE MAQUILLAGE

Comme à l'accoutumée, nous utiliserons des fards à alcool et notre bonne vieille technique du crachotis, plus élégamment appelée « mouchetis ». Le principe de coloration a été abordé en détail dans le numéro 145. Un peu de couleur sanguine, un peu de vert olive en cas d'excès de rouge, quelques marrons, un peu de bordeaux et de violet sombre dans la plaie (***photo 9***). Il ne manque plus qu'une bonne dose de sang !

Qu'il s'agisse d'un film policier ou d'un film de guerre, historique, contemporain ou même futuriste, vous venez de voir un des effets de maquillage qui, derrière son apparente simplicité, reste des plus demandés !. ■

LAURENT ZUPAN

RECETTE HÉMOGLOBINE

- Un litre de sirop de fraise ou de grenadine bon marché (vérifiez que la teinte du sirop, qui peut varier en fonction des marques, ne tire pas trop dans les roses ou les bordeaux)
- Du colorant alimentaire rouge et vert en poudre (facile à trouver dans les magasins « Indian Store »)
- Du chocolat en poudre
- Ajouter une bonne quantité de colorant rouge dans le sirop pour obtenir une teinte moins fade. Le rouge risque d'être trop vif et mérite qu'on casse son éclat avec un peu de vert (attention, pas trop). Enfin, le chocolat rendra le mélange plus opaque et marron, pour un effet encore plus réaliste.

ECOLE D'EFFETS SPÉCIAUX
METAMORPHOSES

18 SELECTIONS EN CONCOURS INTERNATIONAUX - 9 AWARDS !

Prise d'empreinte
Anatomie
Sculpture, Moulage
Prothèses
Peinture, Aérographe
Accessoires
Faux corps
Marionnettes
Créatures
Pose de poils
Dentition
Ongles, Griffes

Matériaux à jour

Gelatine
Silicone
Gel de Silicone
Vinyl
Acrylique (transfert)

www.MetaMake-Up.com

METAMORPHOSES
ECOLE DE MAQUILLAGE PROFESSIONNEL
STRASBOURG

1 bis rue de la Course 67000 STRASBOURG - www.EcoleMeta.fr - 03 88 23 56 40

POUR NE RATER AUCUN NUMÉRO :

ABONNEZ-VOUS !

Offre spéciale

En cadeau* pour tout abonnement d'un an :

Un PORTE-CLÉ MINI-CADRE NUMÉRIQUE

150 photos qui tournent en permanence
Une autonomie de 10 heures
L'heure s'affiche + une fonction réveil !

Tous les mois SFX couvre, au travers des films et des publicités les plus marquantes, l'ensemble des techniques de tournage : photographies, décors, cascades, mais surtout, effets spéciaux et maquillages.
Depuis 15 ans déjà, SFX est LA RÉFÉRENCE pour les effets spéciaux.
SFX constitue pour les professionnels un outil de travail précieux, pour les passionnés une source d'informations incomparable, et pour le profane, une introduction idéale au monde du cinéma, côté coulisses.

Bon de commande ci-dessous à découper (ou photocopier) et renvoyer, accompagné du règlement à CRM ART
BP 15245 - 31 152 FENOUILLET CEDEX - France
Renseignements, abonnements, commandes Tél : 05 61 74 92 59

Oui, je désire m'abonner à partir du numéro 154 à **SFX** avec **en CADEAU** un PORTE-CLÉ MINI-CADRE NUMÉRIQUE

■ 6 numéros : 27€ (Etranger : 32€)

Ci-joint mon règlement de ..... euros à l'ordre de SFX par :

■ Chèque bancaire ou postal

■ CB

Date de validité :

3 derniers chiffres :

Signature obligatoire :

Nom.....
Prénom..... Age.....
Adresse.....
.....
Code postal..... Ville.....
Pays.....

*Dans les limites du stock disponible

VIP, STARS ou POLITIQUE, les couples People les plus en vue de l'été

SUCCESS Story

GUILLAUME CANET & MARION COTILLARD
De jeunes parents heureux

La très grande famille de
BRAD & ANGELINA
Un couple stars des plus ordinaires !
« Il n'y a pas que la célébrité qui compte »

SPÉCIAL COUPLE
Les 12 couples de l'été
Brad & Angelina - Mélissa & Jamel - Nicolas & Carla
Albert & Charlène - Johnny & Laetitia - Kate & William...

ACTUELLEMENT EN VENTE CHEZ TOUS VOS
MARCHANDS DE JOURNAUX